

Street Fighter O3W

Cahier des charges

Chaque visiteur pourra créer un personnage (pas de mot de passe requis pour faire simple) avec lequel il pourra frapper d'autres personnages. Le personnage frappé se verra infliger un certain degré de dégâts.

Un **personnage** est défini selon 2 caractéristiques :

- son **nom** (unique)
- ses **dégâts**

Les dégâts d'un personnage sont compris entre 0 et 100. Au début, il a bien entendu 0 de dégât. Chaque coup qui lui sera porté lui fera prendre un nombre de points de dégâts aléatoire. Une fois arrivé à 100 points de dégâts, le personnage est mort. Le personnage gagnant retrouve alors tous ses points de vie.

Un personnage doit pouvoir :

- **frapper un autre personnage**
Avant tout : vérifier qu'on ne se frappe pas soi-même. Si c'est le cas, on stoppe tout en renvoyant une valeur signifiant que le personnage ciblé est le personnage qui attaque. On indique au personnage frappé qu'il doit recevoir des dégâts.
- **recevoir des dégâts**
On augmente d'une valeur aléatoire (entre 0 et 25) les dégâts. Si on a 100 de dégâts ou plus, la méthode renverra une valeur signifiant que le personnage a été tué. Sinon, elle renverra une valeur signifiant que le personnage a bien été frappé.

Contraintes techniques

Vous devez développer votre applicatif en orienté objet.

Vos personnages doivent être stockés en base de données à leurs créations et supprimés lors de leurs défaites.

Les interactions se passeront via des formulaires :

1. Un premier formulaire nous demande le nom du personnage que l'on veut créer ou utiliser.
(Vous devrez donc créer au moins 2 personnages avant de pouvoir choisir celui avec lequel vous allez attaquer)
2. Une fois le personnage créé ou choisi, un deuxième formulaire nous propose d'indiquer le nom d'un personnage à frapper parmi la liste des personnage déjà créé.
(Cette action peut aussi se faire par un clic sur la liste des personnages)

Rappel des notions que vous devrez aborder :

Les objets (attributs, constantes, méthodes, instanciation), les données, les managers de données, les passages de données (POST et/ou GET), les sessions.