

# PROJET RED MY SPELL ACADEMIA



# Sommaire

- 1 **Notre Equipe**
- 2 **Mission du projet**
- 3 **Organisation**
- 4 **Démonstration**
- 5 **Conclusion**

---

Sommaire



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Notre Equipe



**Pierre  
BOURGEOIS  
DE LAVERGNE**



**Ethan  
LEGLISE**



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Equipe  
**Simon Klobusek**  
Membre



# Mission



---

Mission



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Mission

**Réaliser un jeu en Golang de style RPG via le CLI  
en y incluant le plus de fonctionnalités  
possibles, le tout en une semaine.**

---

Mission



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Exemple de fonctionnalités

## TACHE 11 : Amélioration de la création de personnage

Créer une fonction **characterCreation** qui permet à l'utilisateur de créer par lui-même un personnage à l'aide de la fonction Init :  
Permettre à l'utilisateur de choisir son **nom** (uniquement des lettres)

Qu'importe la façon d'écrire le nom est modifié pour :

- Commencer par une majuscule
- Le reste en minuscule

## TACHE 14 : Two for the Price of One

Modifier votre marchand lorsque le joueur choisit les items suivants :

- « Potion de vie » : le joueur perd 3 pièces d'or
- « Potion de poison » : le joueur perd 6 pièces d'or
- « Livre de Sort : Boule de feu » : le joueur perd 25 pièces d'or



Ajouter au menu de vente du marchand les items suivants :

- « Fourrure de Loup » : le joueur perd 4 pièces d'or
- « Peau de Troll » : le joueur perd 7 pièces d'or
- « Cuir de Sanglier » : le joueur perd 3 pièces d'or
- « Plume de Corbeau » : le joueur perd 1 pièce d'or

Si le joueur choisit un item, il est ajouté à l'inventaire et le coût en pièce d'or est déduit de sa bourse d'argent.

## TACHE 21 : Ready Player One

Créer une fonction **charaterTurn** qui va simuler le tour de jeu du joueur.  
Créer l'interface de combat de l'utilisateur :

- Menu
- Attaquer
- Inventaire

Si le joueur choisit « Attaquer »

Il utilise « Attaque basique », infligez aux points de vie de l'adversaire 5 dégâts.  
Vous afficherez, le nom de l'attaque utilisée, les dégâts infligés puis les points de vie restants de l'adversaire. Puis c'est au tour du monstre de jouer.

B1

Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Mission

# TACHE 11 : Amélioration de la création de personnage

Créer une fonction **characterCreation** qui permet à l'utilisateur de créer par lui-même un personnage à l'aide de la fonction `Init` :

Permettre à l'utilisateur de choisir son **nom** (uniquement des lettres)

Qu'importe la façon d'écrire le nom est modifié pour :

- Commencer par une majuscule
- Le reste en minuscule

# TACHE 14 : Two for the Price of One

Modifier votre marchand lorsque le joueur choisit les items suivants :

- « Potion de vie » : le joueur perd 3 pièces d'or
- « Potion de poison » : le joueur perd 6 pièces d'or
- « Livre de Sort : Boule de feu » : le joueur perd 25 pièces d'or

Ajouter au menu de vente du marchand les items suivants :

- « Fourrure de Loup » : le joueur perd 4 pièces d'or
- « Peau de Troll » : le joueur perd 7 pièces d'or
- « Cuir de Sanglier » : le joueur perd 3 pièces d'or
- « Plume de Corbeau » : le joueur perd 1 pièce d'or

Si le joueur choisit un item, il est ajouté à l'inventaire et le coût en pièce d'or est déduit de sa bourse d'argent.



# TACHE 21 : Ready Player One

Créer une fonction charaterTurn qui va simuler le tour de jeu du joueur.

Créer l'interface de combat de l'utilisateur :

- Menu
- Attaquer
- Inventaire

Si le joueur choisit « Attaquer »

Il utilise « Attaque basique », infligez aux points de vie de l'adversaire 5 dégâts.

Vous afficherez, le nom de l'attaque utilisée, les dégâts infligés puis les points de vie restants de l'adversaire. Puis c'est au tour du monstre de jouer.

# Organisation

---

Organisation



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Calendrier

## Jeu My Spell Academia

**Univers et  
répartition  
des tâches**

11 Septembre

**Programmation  
des  
fonctionnalités**

11 Septembre  
→ 16 Septembre

**Rassemblement  
des scripts**

15 Septembre  
→ 16 Septembre

**Ajout de  
fonctionnalités  
additionnelles**

17 Septembre  
→ 18 Septembre



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Organisation

# Idées



- Univers sur la magie
- Eléments de Harry Potter
- Références à My Hero Academia
- Mettre des easter eggs



---

Organisation

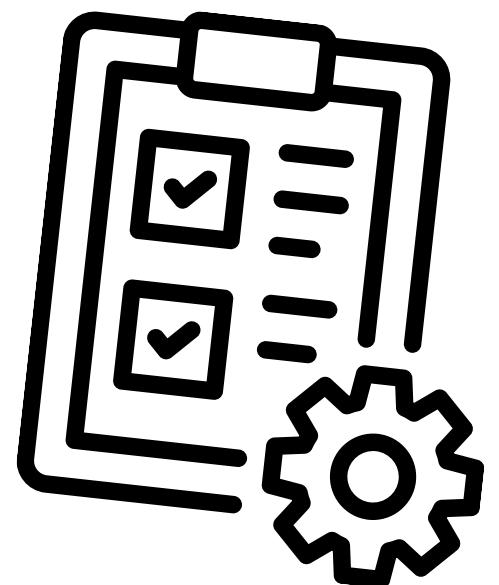


Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE





# Répartition des tâches



---

Organisation



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Nom du projet	MY SPELL ACADEMIA	Tasks	Worker 1	Worker 2	Worker 3	State
Étudiants	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE	1	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
	Ethan LEGLISE	2	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
	Étudiant 3	3	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		4	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		5	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		6	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		7	Ethan LEGLISE			Done
		8	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		9	Ethan LEGLISE	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE		Done
		10	Ethan LEGLISE	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE		Done
		11	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		12	Ethan LEGLISE			Done
		13	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		14	Ethan LEGLISE			Done
		15	Ethan LEGLISE			Done
		16	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		17	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		18	Ethan LEGLISE			Done
		19	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		20	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		21	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done
		22	Pierre BOURGEOIS DE LAVERGNE			Done

# GitHub

Search branches...

Default		Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
Branch	<a href="#">main</a>	13 hours ago	<a href="#">Default</a>	<a href="#">...</a>		

Your branches

Branch		Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
Branch	<a href="#">pierre</a>	11 hours ago	<a href="#">0   2</a>	<a href="#">...</a>		
Branch	<a href="#">ethan</a>	3 days ago	<a href="#">46   8</a>	<a href="#">...</a>		

Active branches

Branch		Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
Branch	<a href="#">pierre</a>	11 hours ago	<a href="#">0   2</a>	<a href="#">...</a>		
Branch	<a href="#">ethan</a>	3 days ago	<a href="#">46   8</a>	<a href="#">...</a>		

Pierre : Bugfix aimation tutoriel.go (décalage) [bfe45cf](#) ↗ ↘

Pierre : Ajout des effets du poison [048d7f9](#) ↗ ↘

Pierre : Ajout du système de mana [57c140e](#) ↗ ↘

Pierre : bugfix divers [8cc4ac1](#) ↗ ↘

Pierre : bugfix musique + ajout musiques [9a61432](#) ↗ ↘

Pierre : Mise à jour du README + Mdification des stats des classes pour plus de stabilité [3a57b17](#) ↗ ↘

Pierre : attaque aléatoire des ennemis [67eedd2](#) ↗ ↘

Pierre : Début attaque aléatoire ennemis [4d0c476](#) ↗ ↘

Commits on Sep 17, 2025

Pierre : main.go problèmes vscode réglés [65c1848](#) ↗ ↘

Pierre : README complété avec la musique [070cadf](#) ↗ ↘



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Organisation

Search branches...

## Default

Branch	Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
main	13 hours ago		0	2	

## Your branches

Branch	Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
pierre	11 hours ago		0	2	
ethan	3 days ago		46	8	

## Active branches

Branch	Updated	Check status	Behind	Ahead	Pull request
pierre	11 hours ago		0	2	
ethan	3 days ago		46	8	



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Organisation

Pierre : Bugfix aimation tutorial.go (décalage)

 bpierre committed 13 hours ago

bfe45cf  

Pierre : Ajout des effets du poison

 bpierre committed 13 hours ago

048d7f9  

Pierre : Ajout du système de mana

 bpierre committed 17 hours ago

57c140e  

Pierre : bugfix divers

 bpierre committed 18 hours ago

8cc4ac1  

Pierre : bugfix musique + ajout musiques

 bpierre committed 19 hours ago

9a61432  

Pierre : Mise à jour du README + Modification des stats des classes pour plus de stabilité

 bpierre committed yesterday

3a57b17  

Pierre : attaque aléatoire des ennemis

 bpierre committed yesterday

67eebd2  

Pierre : Début attaque aléatoire ennemis

 bpierre committed yesterday

4d0c476  

 Commits on Sep 17, 2025

Pierre : main.go problèmes vscode réglés

 bpierre committed 2 days ago

65c1843  

Pierre : README complété avec la musique

 bpierre committed 2 days ago

070cadf  

# Démonstration

---

Démonstration



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Conclusion



---

Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Conclusion

# Conclusion

- Travail fait
- Graphismes intégrés
- Quasiement toutes les tâches intégrés
- Git organisé



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Conclusion

# Point à améliorer

- Optimisation (2850 lignes)
- Organisation des fichiers
- Plus de classes / potions / sorts
- Potion de mana

---

Conclusion



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Points à améliorer

- Plus d'IA pour les ennemis
- Rajouter plus d'ennemis
- Améliorer les graphismes
- Equilibrage (économie)

---

Organisation



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



# Compétences

- Travail de groupe
- Respecter une date butoire
- Consolidation des connaissances Go
- Coulisses du développement de jeu



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE



Conclusion



**Merci de votre attention**  

---

**Avez-vous des questions ?**



---

Conclusion



Pierre DE LAVERGNE  
Ethan LEGLISE

