

PHP POO

Consignes :

Vous réaliserez ce projet par groupe de 2 ou 3.

Vous devrez me rendre le code commenté ainsi que le lien Github que vous avez utilisé pour la gestion du projet dans votre groupe le tout dans un fichier .zip portant votre « nom+prénom+classe-php-Examen.zip ».

Vous devrez envoyer ce fichier à l'adresse mail suivante :
m.oudot@ecole-ipssi.net

Le rendu devra se faire au plus tard vendredi 16h45

Attention aux horaires, je ne prendrai pas en compte les contrôles envoyés après l'heure prévu.

Sur ce, bon courage !

Donjon & Dragon en PHP:

Introduction : Bienvenue dans cet examen qui vous met au défi de créer un jeu de combat en tour par tour inspiré de l'univers de Donjon et Dragon. Les joueurs exploreront un donjon, affronteront des monstres, et récupéreront du butin. L'inventaire sera limité à 10 emplacements, avec la possibilité de jeter des objets. Le tout doit être développé en PHP avec MySQL pour la sauvegarde des données.

Étapes du Projet :

1. Gestion des Personnages :

- Implémentez une classe Personnage avec des attributs tels que le nom, les points de vie (PV), les points d'attaque (PA), les points de défense (PD), une gestion de l'expérience, et une évolution des compétences avec le niveau.
- Introduisez la possibilité pour le joueur de s'équiper de nouvelles armes en fonction du niveau atteint, avec des armes ayant un niveau minimum requis.

2. Gestion des Salles:

- Étendez la classe Salle pour inclure des salles spéciales avec des énigmes, des pièges, ou des marchands proposant des échanges.
- Implémentez la possibilité de sortir (quitter le jeu) ou d'explorer le donjon et de passer d'une salle à l'autre, en tenant compte des salles spéciales.

3. Gestion des Combats :

- Introduisez la possibilité d'affronter des monstres spéciaux dans chaque salle, avec des statistiques plus puissantes que la normale.

4. Gestion du Butin :

- Augmentez la diversité du butin avec des objets magiques ayant des effets spéciaux.
- Certains objets peuvent être maudits, affectant le personnage de manière négative.

5. Gestion de la victoire et de la défaite :

- Écrivez du code PHP pour déterminer le vainqueur du combat et mettez en place des conditions de

victoire ou de défaite. Après chaque combat, le personnage gagnant gagne en expériences.

6. Sauvegarde dans la Base de Données :

- Utilisez MySQL pour sauvegarder les statistiques avancées des personnages, les compétences débloquées, les objets spéciaux, l'évolution de l'inventaire, et les armes disponibles selon le niveau.

7. Système de sauvegarde :

- Créez un système de sauvegarde qui permettra à l'utilisateur de reprendre le jeu où il s'est arrêté.

8. Documentation et Commentaires :

- Commentez abondamment votre code pour expliquer le rôle de chaque classe, méthode et variable.