

Tache Romain

Avant toutes choses :

-Faire des class qui montre un chemin :

Vous faites la page d'accueil --> class="accueil-nom de la 1ere class-(si une deuxième class dans la class mettre le nom de la 2nd)"

-Faire le responsive de la page (*display: flex pour pouvoir bouger les éléments comme vous le 'souhaité'*)

-Pour chaque module, faire une section (*menu = nav/header, image personnages = section, pied de page = footer*)

-Si ça vous aide faire un schéma !

-Pour vous aider cherchez sur internet (*blog, open classroom ...*)

-Testez votre html sur plusieurs navigateurs !

-Si des éléments sont déjà créer, réutilisez les pour les futurs pages (*navbar, footer, en-tete de page, tableaux ...*)

Éléments faits qui seront réutilisables sur les autres pages :

-Footer (bas de page)

- tableau (tierlist, guide)

-navbar (menu)(bientôt fini)

-en-tete de page (la ou il y a le nom de la catégorie) (bientôt fini)

Éléments css :

Couleur rouge = #EB0000

Couleur background = black

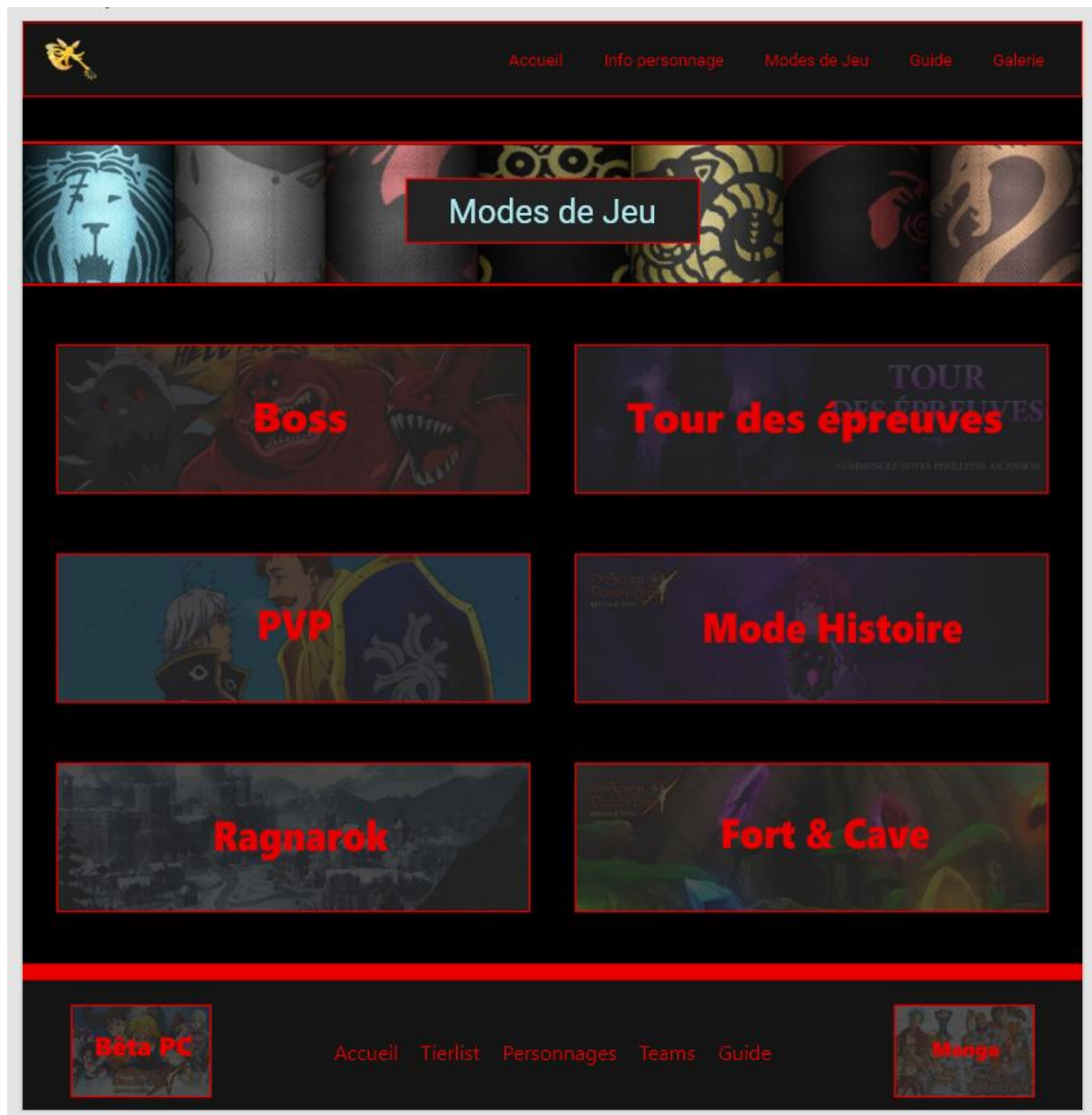
Couleur grise/noir = #232323

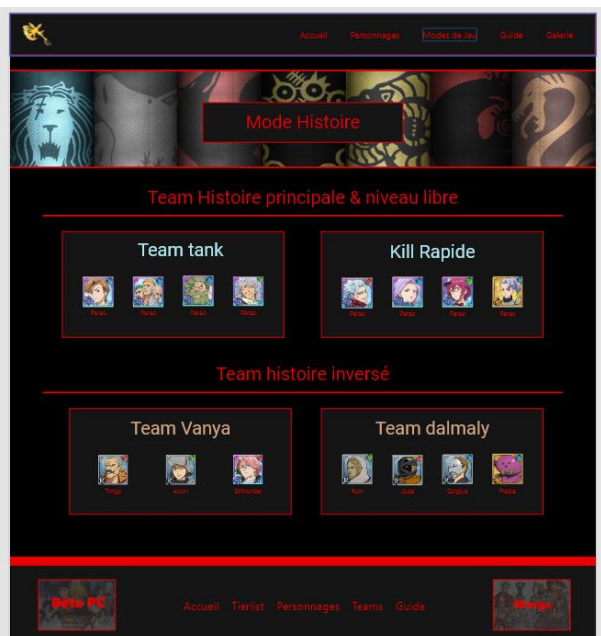
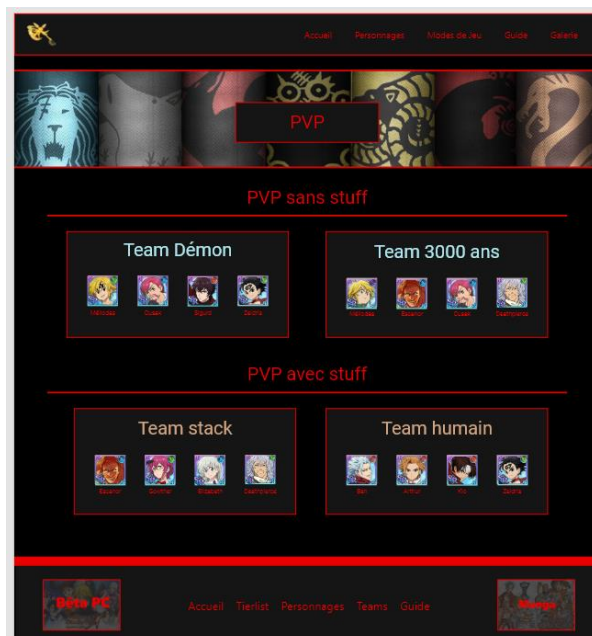
Couleur Bleu : #AFE7EF

Couleur orange/beige = #D3A684

Tache 1 :

Faire 2 pages de mode de jeu (avec les éléments disponibles + ceux que tu vas créer):





Tache 2 :

Faire 2 pages de guides dans la catégorie guide (avec les éléments dispos + ceux que tu vas créer) :

Effet	Description
Saignement	Inflige 80% des dégâts infligés en tant que dégâts supplémentaires à la fin de chaque tour.
Corrosion	Inflige des dégâts supplémentaire à la fin du tour.
Contre	Effectue un contre quand il reçoit des dégâts.
Contre (HP)	Effectue un contre quand il reçoit des dégâts. Les dégâts sont en fonction du manque d'HP du lanceur. (Plus les HP sont bas, plus le contre fera des dégâts)
Diminution de l'attaque	Diminue l'attaque de la cible.
Diminution des stats liées à l'attaque	Diminue l'attaque, pénétration, taux de critiques ainsi que les dommages critiques de la cible.
Diminution des dommages reçus	Diminue les dommages reçus.
Durcissement	+30% de résistance pour la cible (cumulable)
Diminution de la défense	Diminue la défense, résistance, résistance critique et la défense critique de la cible.
Diminution des HP	Diminue les HP de la cible.

Nom	Description
CLASSE DE COMBAT	CLASSE DE COMBAT D'UN HÉROS. PLUS LA VALEUR DE LA CLASSE DE COMBAT EST ÉLEVÉE, PLUS DE HÉROS EST FORT.
ATTAQUE	VALEUR QUI INDIQUE LA QUANTITÉ DE DÉGÂTS INFLIGÉS
DÉFENSE	VALEUR QUI RÉDUIT LES DÉGÂTS REÇUS.
PV	VALEUR QUI INDIQUE COMBIEN DE DÉGÂTS PEUT ENCAISSER UN HÉROS.
PERFORATION	VALEUR QUI INFLUE DES DÉGÂTS PRIÉS QUI SONT ÉGAUX À UNE PARTIE DES DÉGÂTS INFLIGÉS.
RÉSISTANCE	VALEUR QUI RÉDUIR LA QUANTITÉ D'UNE PARTIE DES DÉGÂTS REÇUS.
Taux de régénération	VALEUR QUI RÉGÈNE UNE PARTIE DES PV PERDUS PRODUIT UN NOMBRE DÉFINI DE TOURS.
CHANCES CRIT.	VALEUR QUI AUGMENTE LES CHANCES DES COUPS CRITIQUES.
DÉGÂTS CRIT.	VALEUR QUI AUGMENTE LES DÉGÂTS DES COUPS CRITIQUES.
RÉSISTANCE CRIT.	VALEUR QUI RÉDUIR LES CHANCES DE COUP CRITIQUES ADRESSÉS.