# Explication Projet :

Le but de ce projet est de réaliser un tournois fictif entre une liste de personnages qui sera tiré aléatoirement (par une lotterie).

Le joueur diposera de x personnages, et pourra les placer comme il le souhaite dans le tournois.

L’ordinateur va ensuite tirer aléatoirement aussi des cartes.

Dans le combat 1vs1 \*4, si en demi finale, on affronte un mec de son camp, alors on choisit lequel envoyer et il reçoit un petit buff selon son coéquipier.

RNG(-1 à +1) sur l’atk, la def et les PV.

Les PV sont régénérés à chaque fin de tournois (donc conserver Pvmax).

On peut donc obtenir 2 « Ether », et en choisir un plutôt qu’un autre car les stats.

On peut revendre un personnage.

* Stocker une variable $stars qui donne la rareté du personnage.
* Dessiner sur la carte (le perso) le nombre d’étoiles.

Gagnant d’un duel :

**A.ATK – B.DEF - (B.ATK – B.DEF) + (A.PV – B.PV) / 4**

PV restant du gagnant :

**(Perdant.ATK – Gagnant.DEF) \* (1 + Perdant.ATK / Gagnant.ATK)**

« Si le gagnant à beaucoup d’attaque, l’ennemi à probablement mis qu’un coup voire moins. »

Idées pour la suite :

Une variable $\_SESSION[‘personnages’] qui liste tous les persos que je possède.

Nouvelle partie 🡪 session\_destroy()

Reset les personnages ennemis : $\_SESSION[‘ennemis’] = array()

Faire un écran spécial pour les summons, il sera également utilisé à chaque nouvelle partie pour faire \*6 summons.

Les 6 premières du début sont à personnages unique, autrement dit on ne peut pas avoir plusieurs fois le même perso, par contre après on peut.

C’est pour cela qu’on peut avoir un perso meilleur qu’un autre à cause de la RNG (random number generator).

On aura un système de vente de personnages, on sélectionne le/les persos à vendre et on obtient x pour chacun.

Créer un menu à droite avec la liste d’argents, les boutons summons / vendre.

Mettre en permanence une musique sur chaque page, avec les balises html du son.

Lister les étapes de réalisation du projet :

-

-

-

-

- Faire une fonction combat(perso1,perso2) qui nous ressort le camp du victorieux, **vérifier les camps respectifs de perso1 et perso2, si ==, alors pas de combat, on choisit l’un des deux et bonus +5 PV.**

Puis combat avec les stats.

On ajoutera des animations pour les combats.

- Un bouton pour chaque round du combat, jusqu’à la récompense « vous avez … ».

- Réception des points/stats selon si on a gagné ou perdu.

- Relancer les ennemis (un nouveau tournois) avec le session ennemi = array().

- On enregistrera le nombre de carte en comptant les keys dans le array session personnages.

- Si l’argent est négative, pas d’obligationd de vendre, mais impossible d’acheter évidemment.

- Bouton pour réinitialiser toute une partie : session\_destroy().

- Faire une système de 1 summon et de 10 summons

Afficher dans un truc « détails « ? » » la liste des cartes (avec images ?) + les proba %.

-Créer une liste des 4\* et une liste des 5\*, et les déclarer indépendamment en personages.

Comme ça, cette déclaration de personnage est différente car meilleure stat’ etc.. mais 1 seule classe.

- Créer des cartes dérivés (Dark Silarius, Velrod (Delvor ?) Noir, Nerio, Varox, Tuteur

* Passage sur Github du code pour voir l’avancement