L’aventure est représentée par un objet JSON contenant plusieurs propriétés :

* **titre**: Le titre de l'aventure.
* **description**: Une brève description de l'aventure.
* **situations**: Un tableau contenant les descriptions de chaque situation dans l'aventure.

Le JSON contenu dans l’application sera un catalogue de ces aventures.

Exemple :

{

  "titre": "L'île mystérieuse",

  "description": "Explorez une île mystérieuse remplie de dangers et de trésors cachés.",

  "situations": [

    // Les descriptions des situations sont détaillées ci-dessous

  ]

}

Structure d'une situation

Chaque situation est représentée par un objet JSON avec les propriétés suivantes :

    id: Un identifiant unique pour la situation.

    nom: Le nom de la situation.

    description: Une description textuelle de la situation.

    image: L'URL de l'image représentant la situation. Les images seront stockées dans un serveur distant, et les

    choix: Un tableau contenant les choix disponibles dans cette situation.

    rencontres: Un tableau contenant les descriptions des rencontres possibles dans cette situation.

    objets: Un tableau contenant les objets à collecter dans cette situation.

Exemple :

{

  "id": "situation\_01",

  "nom": "Plage déserte",

  "description": "Vous vous trouvez sur une plage déserte, le bruit des vagues résonne autour de vous.",

  "image": "chemin/vers/serveur/distant",

  "choix": [

    // Les descriptions des choix sont détaillées ci-dessous

  ],

  "rencontres": [

    // Les descriptions des rencontres sont détaillées ci-dessous

  ],

  "objets": [

    // Les descriptions des objets sont détaillées ci-dessous

  ]

}

Structure d'un choix

Chaque choix disponible dans une situation est représenté par un objet JSON avec les propriétés suivantes :

    texte: Le texte décrivant le choix.

    destination: L'identifiant de la situation vers laquelle ce choix mène.

    require: Un tableau d'identifiants d'objets nécessaires pour débloquer ce choix.

Exemple :

json

{

  "texte": "Explorer la forêt",

  "destination": "situation\_02",

  "require": ["outil\_couteau"]

}

Structure d'une rencontre

Chaque rencontre possible dans une situation est représentée par un objet JSON avec les propriétés suivantes :

    id: Un identifiant unique pour la rencontre.

    texte: Le texte décrivant la rencontre.

    opposant: Un objet contenant des informations sur l'adversaire.

    gagner: L'identifiant de la situation à laquelle le joueur est dirigé s'il remporte la rencontre.

    perdre: L'identifiant de la situation à laquelle le joueur est dirigé s'il perd la rencontre.

Exemple :

json

{

  "id": "encounter\_001",

  "texte": "Un dragon bloque votre chemin !",

  "opposant": {

    "nom": "Dragon",

    "image": "https://example.com/images/dragon.jpg"

  },

  "gagner": "situation\_03",

  "perdre": "situation\_01"

}

Structure d'un objet

Chaque objet à collecter dans une situation est représenté par un objet JSON avec les propriétés suivantes :

id: Un identifiant unique pour l'objet.

description: Une description textuelle de l'objet.

icône: L'URL de l'icône représentant l'objet.

Exemple :

json

{

  "id": "objet\_01",

  "description": "Une épée rouillée",

  "icone": "serveurdistant/images/epee.png"

}