

# L'Évasion de la Tour Maudite

## Contexte :

Tu es un aventurier emprisonné dans une tour maudite, où des énigmes et des pièges complexes t'attendent à chaque étage. Ton objectif est de t'échapper de la tour en atteignant son sommet. Pour cela, tu devras résoudre des énigmes et prendre des décisions stratégiques. Tes choix seront déterminants pour ta survie et ta libération.

Tu dois écrire un programme qui simule cette aventure, en utilisant des conditions plus complexes, comme des comparaisons multiples ( `and` , `or` ) et des conditions imbriquées.

## Scénario détaillé :

### 1. Début de l'aventure – Le choix de l'arme :

Dès le début de ton aventure, tu trouves trois armes différentes dans ta cellule :

Une épée rouillée.

Une baguette magique abîmée.

Un bouclier en bois.

Le programme doit demander à l'utilisateur de choisir une arme parmi ces trois objets :

Si l'utilisateur choisit l'épée, il aura une attaque puissante mais peu de défense.

Si l'utilisateur choisit la baguette, il pourra utiliser des sorts mais ils sont imprévisibles.

Si l'utilisateur choisit le bouclier, il aura une grande défense mais peu de capacité d'attaque.

Les statistiques de départ sont les suivantes :

**Épée** : attaque = 10, défense = 2

**Baguette** : attaque = 6, défense = 5

**Bouclier** : attaque = 3, défense = 8

Ces valeurs détermineront les résultats des combats à venir.

### 2. Premier étage – La porte verrouillée :

Après avoir pris ton arme, tu montes au premier étage et trouves une porte fermée.

Trois mécanismes sont disponibles pour l'ouvrir :

Mécanisme 1 : Résoudre une énigme mathématique (si la réponse est correcte, la porte s'ouvre).

Mécanisme 2 : Forcer la porte avec ton arme (la réussite dépend de ton arme).

Mécanisme 3 : Tenter de trouver une clé cachée dans la pièce (la clé est cachée, il faut de la chance pour la trouver).

Le programme doit demander à l'utilisateur de choisir l'un des trois mécanismes, avec des conditions pour chaque option :

**Si l'utilisateur choisit de résoudre l'énigme (Mécanisme 1) :**

Il doit résoudre une équation simple du type : "Combien font  $8 + 3 * 2$  ?". Si la réponse est correcte, la porte s'ouvre. Sinon, le piège s'active, et l'aventure se termine.

**Si l'utilisateur choisit de forcer la porte (Mécanisme 2) :**

La réussite dépend de son arme :

Si l'utilisateur a l'épée, il a 50 % de chances d'ouvrir la porte.

Si l'utilisateur a le bouclier, il échoue automatiquement (car le bouclier n'est pas une arme offensive).

Si l'utilisateur a la baguette, il a 30 % de chances de réussir (parce que la magie est instable).

**Si l'utilisateur choisit de chercher la clé (Mécanisme 3) :**

Il a 40 % de chances de la trouver. Si l'utilisateur ne la trouve pas, un piège s'active.

**3. Deuxième étage – Combat contre un garde spectral :**

Tu arrives au deuxième étage et fais face à un garde spectral. Le programme doit comparer tes statistiques d'attaque et de défense à celles du garde pour déterminer l'issue du combat :

Le garde spectral a une attaque de 8 et une défense de 6.

Les règles du combat sont les suivantes :

Si ton attaque est **supérieure** à la défense du garde, tu le blesses et tu passes au prochain étage.

Si ta défense est **supérieure** à l'attaque du garde, il ne peut pas te blesser, mais tu dois trouver une autre solution pour t'en sortir (comme fuir).

Si ni ton attaque ni ta défense ne sont supérieures, tu perds le combat et l'aventure se termine.

Conditions complexes :

Si tu as l'épée, ta grande attaque te permet de blesser le garde immédiatement.

Si tu as le bouclier, ta grande défense te permet de résister, mais tu ne pourras pas vaincre le garde sans trouver une autre stratégie.

Si tu as la baguette, tu dois lancer un sort magique aléatoire : il peut soit doubler ton attaque pour ce combat, soit échouer.

**4. Troisième étage – La salle du miroir magique :**

Au troisième étage, tu rencontres un miroir magique qui te pose une énigme et t'offre trois choix en fonction de ta réponse. L'énigme est la suivante :

*"Je suis toujours devant toi, mais tu ne peux jamais me dépasser. Qui suis-je ?"*

Trois réponses sont proposées :

Réponse 1 : "Le futur".

Réponse 2 : "Le chemin".

Réponse 3 : "Ton ombre".

Le programme doit utiliser des conditions imbriquées pour gérer les conséquences :

**Si l'utilisateur choisit "Le futur" (Réponse 1) :**

Le miroir lui montre un futur dangereux, et il doit faire demi-tour. Fin de l'aventure.

**Si l'utilisateur choisit "Le chemin" (Réponse 2) :**

Le miroir l'ouvre et il continue son aventure.

**Si l'utilisateur choisit "Ton ombre" (Réponse 3) :**

Le miroir l'emprisonne dans une boucle temporelle, et l'aventure échoue.

#### 5. Dernier étage – Le gardien du sommet :

Au sommet de la tour, tu fais face au **Gardien du Sommet**, un puissant sorcier qui te lance un défi.

Il te demande de choisir une porte parmi trois :

Porte 1 : Une porte enflammée.

Porte 2 : Une porte gelée.

Porte 3 : Une porte d'ombre.

Selon l'arme que tu as choisie au début, les résultats varient :

Si tu as **l'épée** : Tu peux traverser la porte enflammée sans te blesser. Si tu

as **le bouclier** : Tu peux te protéger du froid et traverser la porte gelée. Si tu

as **la baguette** : Tu peux dissiper l'ombre et traverser la porte d'ombre.

**Si tu choisis la bonne porte en fonction de ton arme**, tu t'échappes de la tour et tu gagnes. Si tu fais le mauvais choix, tu es emprisonné pour toujours dans la tour.

## Exemple de structure Python avec conditions complexes :

```
# Début de l'aventure : choix de l'arme
```

```
print("Bienvenue dans la tour maudite.")
```

```
print("Choisis une arme pour commencer ton aventure :")
```

```
print("1. Épée rouillée\n2. Baguette magique abîmée\n3. Bouclier en bois") arme = int(input("Fais
```

```
ton choix (1, 2, ou 3) : ")
```

```
# Initialisation des statistiques selon l'arme choisie
```

```
if arme == 1:
```

```
    attaque = 10
```

```
    defense = 2
```

```
    print("Tu as choisi l'épée. Attaque puissante, faible défense.") elif arme == 2:
```

```
    attaque = 6
```

```
    defense = 5
```

```
    print("Tu as choisi la baguette. Magie instable.")
```

```
elif arme == 3:
```

```
    attaque = 3
```

```
    defense = 8
```

```
    print("Tu as choisi le bouclier. Grande défense, faible attaque.")
```

```
# Premier étage : la porte verrouillée
```

```
print("\nTu arrives à une porte fermée avec trois mécanismes pour l'ouvrir.")
```

```
print("1. Résoudre une énigme\n2. Forcer la porte avec ton arme\n3. Chercher une clé")
```

```
mecanisme = int(input("Quel mécanisme choisis-tu (1, 2, ou 3) ? "))
```

```
if mecanisme == 1:
```

```
    reponse = int(input("Combien font 8 + 3 * 2 ? "))
```

```
    if reponse == 14:
```

```
        print("Bonne réponse ! La porte s'ouvre.")
```

```
    else:
```

```
        print("Mauvaise réponse. Le piège s'active. Fin de l'aventure.") elif mecanisme == 2:
```

```
if arme == 1: # Épée
```

```
    print("Tu forces la porte avec l'épée.")
```

```
    # Résultat aléatoire (par exemple)
```

```
    # Ajouter une logique de hasard ici
```

```
elif arme == 3: # Bouclier
```

```
    print("Le bouclier ne peut pas forcer la porte. Fin de l'aventure.") # Compléter les autres conditions pour la baguette...
```

```
# Continuer le scénario avec d'autres étages...
```