



LessonSharing

Développement POO : Approfondissement et persistance 4BDVTPOO

Contexte

Vous travaillez dans une petite entreprise de jeu indépendant et vous avez pour mission de réaliser une maquette pour leur nouveau jeu « World of Wish ». Votre maquette sera une simulation de combat entre deux factions : la coalition et la colonie. Le joueur devra choisir entre l'une de ces deux factions, en plus de rentrer le nom de son personnage. Le joueur aura ainsi le choix entre plusieurs classes, chacune ayant des compétences particulières: Le guerrier, le mage, l'archer, le prêtre et le druide.

Le guerrier possède une arme et un bouclier. L'arme peut être une hache, une épée, ou une lance. Le guerrier possède également de la santé égale à 150 et une attaque proportionnel à son arme (20 pour la hache, 15 pour l'épée et 10 pour la lance), sachant que si il possède une hache, le guerrier ne peut posséder de bouclier. Le guerrier possède une méthode attaque qui permet d'attaquer l'adversaire et lui réduire sa santé proportionnellement à son attaque, et une méthode parer qui a 50 % de chance de bloquer l'attaque de l'adversaire (66% si on a une lance).

Le Sorcier possède une baguette, a une santé égale à 100 mais une attaque égale à 5. Le sorcier possède une méthode attaque qui permet d'attaquer l'adversaire et lui réduire sa santé de 5. Il possède également la méthode boule_de_feu, qui inflige 30 dégâts à l'adversaire mais a 20 % de chance de rater.

L'archer possède un arc, une attaque égale à 15 et une santé égale à 120. L'archer possède une méthode attaque qui permet d'attaquer l'adversaire et lui réduire sa santé proportionnellement à son attaque, et une méthode tir qui lui permet d'attaquer son adversaire proportionnellement à son attaque X 1,5 mais son attaque global est réduite de 2 à chaque fois.

Le prêtre possède une santé de 85, une attaque égale à 1 et un chapelet. Le prêtre possède une méthode attaque qui permet d'attaquer l'adversaire et lui réduire sa santé proportionnellement à son attaque, et une méthode pouvoir_sacrer qui infligera 10 point de dégâts à l'adversaire et aura 50 % de chance de soigner l'utilisateur de la compétence de 5 points.

Enfin, le druide possède des griffes, une santé égale à 85 et une attaque égale à 1. Le druide possède une méthode attaque qui permet d'attaquer l'adversaire et lui réduire sa santé proportionnellement à son attaque, et une méthode pouvoir_naturel qui infligera à l'adversaire des dégâts aléatoire entre 5 et 15, et qui aura 25 % de chance de le soigner du même montant que les dégâts infligés.

Lorsque le joueur a sélectionné sa classe et son nom. L'ordinateur devra créer un adversaire dont la classe et le nom seront aléatoire ET la faction devra être la faction opposé à celle qu'à choisit le joueur.

Ensuite vient la phase de combat. Le joueur et l'ordinateur devront se battre jusqu'à ce que la vie de l'un d'entre eux arrive à 0 ou moins. Pendant le combat, les deux compétences de chaque classes auront 50 % de chance d'être lancé. Le programme devra annoncé le vainqueur du combat avec son arme et ses points de vie restants.

Langages :

Vous allez réaliser le projet avec les langages suivants :

- HTML et CSS (avec bootstrap) pour la partie graphique
- PHP
- MYSQL/MariaDB pour la base de données
- Git et Github pour le versionning

Rendu :

Vous devrez rendre un lien github de votre projet qui contiendra le projet. Vous devrez le rendre le 10 Juin à 23H59 au plus tard. Le lien GitHub devra être déposé sur teams. **Le lien GitHub devra être déposé sur teams dans un fichier word avec votre nom, prénom, classe, le titre de l'épreuve et le lien gitHub.** C'est un travail individuel donc tout rendu similaire ou copier sur internet ou un camarade sera pénaliser par un 0/20 , idem si le projet est rendu à une date ultérieur.