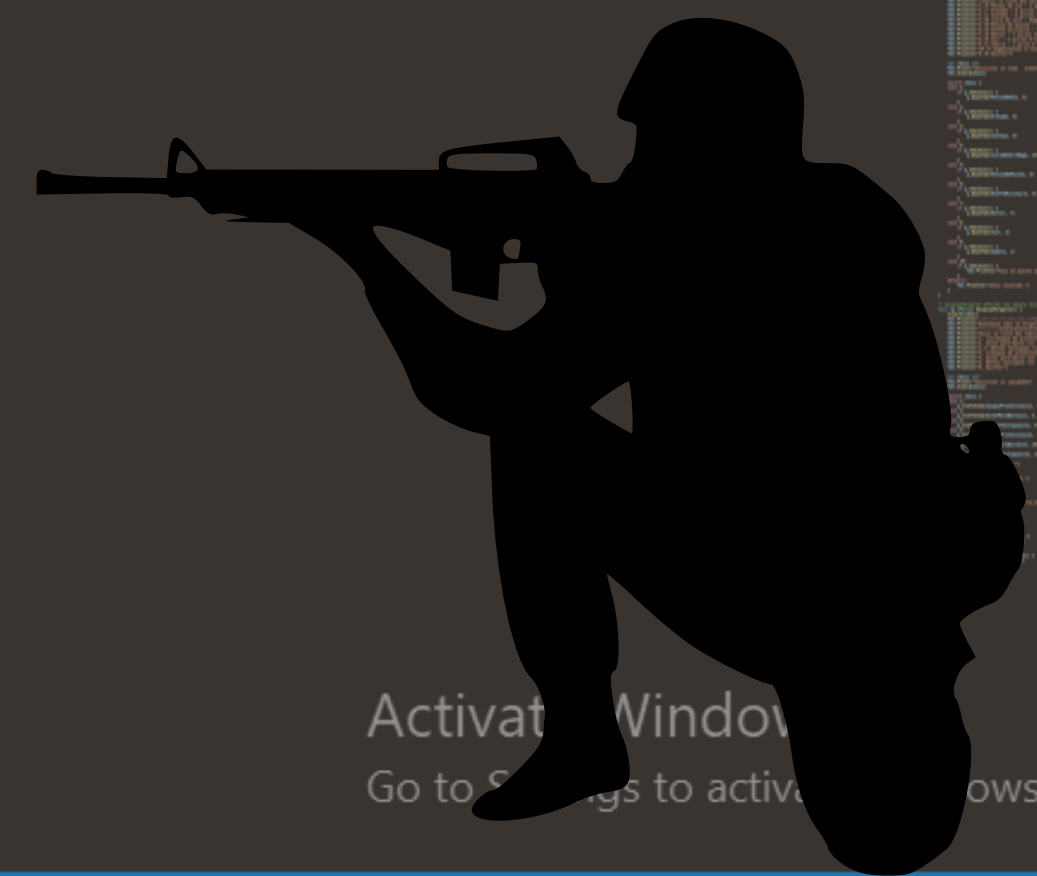


```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les article disponibles à l'achat chez le commerçant.
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion (3 pièces d'or)")
266     fmt.Println("2. 🧨 Grenade (6 pièces d'or)")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau (1 pièce d'or)")
268     fmt.Println("4. 🛡️ Casque (4 pièces d'or)")
269     fmt.Println("5. 🏹 Arc (5 pièces d'or)")
270     fmt.Println("6. 🛡️ Écoute militaire (4 pièces d'or)")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Casque (4 pièces d'or)")
272     fmt.Println("8. 🧨 Grenade (6 pièces d'or)")
273     fmt.Println("9. 🗡️ Couteau (1 pièce d'or)")
274     fmt.Println("10. 🛡️ Casque (4 pièces d'or)")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279     fmt.Scanln(&choix)
280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDevie, 3)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }
290     }
291 }
```

GAME PROJECT RED



Activat Windows
Go to Settings to activate Windows.

```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

```
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.
261 func (p *Per
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼Voici la liste des marchandises :▼")
265     fmt.Println("1.🍷Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2.💣Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3.🔪Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4.📖Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5.🍷Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6.👕Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7.🛡️Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8.👤Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9.☕Café - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10.👤Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
```

```
275     fmt.Println("Choisissez un item à acheter💰 : ")
276     fmt.Scanln(&h)
277     switch h {
278     case 1:
279         p.BuyItem(PotionDevie, 3)
280     case 2:
281         p.BuyItem(Grenade, 6)
```

```
282     case 3:
283         p.BuyItem(Couteau, 8)
284     case 4:
285         p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
286     case 5:
287         p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
288     case 6:
289         p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
290     case 7:
291         p.BuyItem(Kevlar, 7)
292     case 8:
293         p.BuyItem(Cuir, 3)
294     case 9:
295         p.BuyItem(Cafe, 1)
296     case 10:
297         p.BuyItem(AugmentationDInventaire, 30)
298     default:
299         fmt.Println("Invalid choice")
300     }
```

DETAILS GAME SYSTEM

01

Etude de la demande du client et énumération de toutes les taches a effectuer.

02

Conception d'un planning prévisionnel et du Planning réel.

03

rapport journalier de l'avancement des taches.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.


```

252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }

```

```

260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.

```

```

261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 📱 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")

```

```

276
277 var choix int
278 fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279 fmt.Scan(&choix)

```

```

280
281 switch choix {
282 case 1:
283     if p.Checkinv() {
284         p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285     }
286 case 2:
287     if p.Checkinv() {
288         p.BuyItem(Grenade, 6)

```

ETUDE DE LA DEMANDE

Nous avons décidé de répartir les tâches en quatre parties distinctes. Dans la première partie se situerons les informations concernant les personnages, ensuite une seconde partie pour les objets, l'inventaire et les ressources.

La troisième partie comprendra l'interface de vente et la fabrication d'objet et pour finir les commandes pour la gestion des combats.

```
252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$ Vous serez amenés à récupérer l'entrée utilisateur")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 🛡️ Créez une fonction Init permettant d'initialiser un Personnage en utilisant la structure Personnage.")
269     fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Camera - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🕒 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276
277     var choix int
278     fmt.Scan(&choix)
279
280     switch choix {
281     case 1:
282         if p.Checkinv() {
283             p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
284         }
285     case 2:
286         if p.Checkinv() {
287             p.BuyItem(Grenade, 6)
288         }
289     }
```

Première partie.

Les personnages.

□

Création du menu.

Tache 1

Réalisez un menu composé des choix suivants : • Afficher les informations du personnage • Accéder au contenu de l'inventaire • Quitter

Utilisez un switch case

Vous serez amenés à récupérer l'entrée utilisateur

□

Création du personnage, Initialisation du personnage.

Tache 2 et 3

Créez une structure Personnage avec des attributs.

Créez une fonction Init permettant d'initialiser un Personnage en utilisant la structure Personnage.

□

Affichage des informations du personnage.

Tache 4

Créez la fonction displayInfo qui permet d'afficher les informations du personnage en choisissant dans le menu « Afficher les informations du personnage ».

□

Création des skill.

Tache 10

Ajoutez l'attribut skill à votre personnage qui prend une liste de sorts (string). Modifier votre fonction Init, puis vous ajouterez à votre personnage le sort de base « Coup de poing ».

Créez maintenant une fonction spellBook qui permet d'ajouter le sort « Boule de feu » à votre liste de skill.

□

Amélioration de la création de personnage.

Mission 1

Créer une fonction charCreation qui permet à l'utilisateur de créer par lui-même un personnage à l'aide de la fonction Init :

□


```
252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

L'argent.

Tache 11

Ajoutez un attribut à votre structure Personnage qui représentera l'argent du joueur. Donner au joueur 100 pièces d'or au départ

```
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
261 func (p Person) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 10 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 🧨 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🦾 Augmentation d'inventaire - 50 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276 }
```

Equipement personnage.

Tache 14

Créer une structure Equipment. Ajouter à votre structure Personnage, un attribut équipement qui est basé sur la structure Equipment

Expérience.

Mission 4

Ajouter un système d'expérience qui donne des points d'expérience propre à chaque monstre au joueur à la fin d'un combat

Ressource de mana.

Mission 5.2

Ajoutez un système de mana avec un attribut mana et mana max au Personnage.

Qui sont-ils ?

Bonus 2

Deux artistes sont cachés dans la partie 2 et 3 qui sont-ils ? Ajouter dans votre menu une option « Qui sont-ils » qui affiche le nom des 2 artistes

```
277 var choix int
278 func main() {
279     fmt.Scan(&choix)
280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }
290     }
```

```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

26 Créez la fonction accessInventory qui permet d'afficher dans un autre menu tous les items présents dans l'inventaire du personnage qui seront utilisables par la suite.

```
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🚪 Quitter")
275 }
```

274 Créez une fonction qui empêche le joueur d'avoir plus de 10 items dans son inventaire. Faites un check avec cette fonction lors de l'ajout d'un item

```
277 var choix int
```

```
278 fmt.Print("Choisissez un item à acheter : ")
279 fmt.Scan(&choix)
```

278 Rendez utilisable les équipements fabriqués et ajoutez-les au bon emplacement dans votre Structure Equipement lorsqu'ils sont équipés. Les équipements équipés disparaissent de l'inventaire.

```
281 switch choix {
282 case 1:
```

```
283     if p.Checkinv() {
284         p.BuyItem(Potionvie, 3)
285     }
```

```
286 case 2:
```

```
287     if p.Checkinv() {
```

```
288         p.BuyItem(Grenade, 6)
```

Seconde partie.

Les objets, l'inventaire et les ressources.

□

Accès à l'inventaire.

Tache 5

par la suite.

□

Potion de vie.

Table 6

Créez une fonction takePot qui permet d'utiliser une potion dans l'inventaire.

□

Potion de poison.

Tache 9

Créez une fonction poisonPot qui inflige 10 points de vie de dégâts par seconde pendant 3s.

□

Limite d'inventaire.

Mission 2.1

□

Objet d'équipement.

Tache 15

Capacité de l'inventaire.

Mission 2.2

Créez une fonction upgradeInventorySlot qui lorsqu'elle est utilisée augmente la capacité maximale de l'inventaire du joueur de +10


```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

Troisième partie.

L'interface de vente et la fabrication d'objet.

□

Le marchand.

Tache 7

Ajoutez un choix « Marchand » au menu.

□

Modifications du marchand.

Tache 12

Ajouter les nouveaux objets dernièrement créés au menu du marchand.

□

Le forgeron.

Tache 13

Ajouter au menu principal le choix « Forgeron » et y ajouter les différents objets à fabriquer.

Quatrième partie.

Les combats.

□

Wasted.

Tache 8

Créez une fonction dead qui vérifie si le joueur est à 0 point de vie, si c'est le cas, il meurt puis il est ressuscité avec 50% de ses points de vie

maximum

□

Les zombies.

Tache 16

Créer une nouvelle structure Zombie

Créer une fonction InitZombie qui avec la structure monstre initialise les paramètres de base d'un zombie d'entrainement

if p.Checkinv() {

p.BuyItem(Grenade, 6)

}

```
252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

□
TrainingFight.
Tache 17

Créer une fonction trainingFight qui va lancer un combat d'entraînement contre un monstre.

```
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
```

```
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🧪 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🛡️ Pentapassivité - 1 pièce d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🦾 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276 }
```

□
ZombiePattern.
Tache 18

Créer une fonction ZombiePattern qui va utiliser un Gobelin d'entraînement créé par la fonction InitZombie. Vous allez créer un pattern (schéma) de combat.

□
Menu de combat.
Tache 19

Créer une fonction charTurn qui va simuler le tour de jeu du joueur. Créer l'interface de combat de l'utilisateur.

□
Le duel.
Tache 20

Fin du code de combat principal.

□
Initiative.
Mission 3

Ajoutez un attribut initiative au Personnage et au Gobelin, le tour de jeu commence avec celui qui a le plus d'initiative

□
Combat magique.
Tache 5.1

Permettre à l'utilisateur pour pouvoir utiliser des sorts durant le combat qui infligent des dégâts à l'adversaire.

```
284         p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285     }
286 case 2:
287     if p.Checkinv() {
288         p.BuyItem(Grenade, 6)
289     }
```



```

252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259

```

```

260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.

```

```

261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 🧨 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 3 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. 🦋 Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🐾 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 📺 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. ⬅️ Quitter")

```

```

276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279     fmt.Scan(&choix)

```

```

280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }

```

> Find

Aa ab *

No results

↑ ↓ ≡ ×

PLANNING PREVISIONNEL

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

```

252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.competence)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les ar
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des objets disponibles")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 1000 pièces")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 600 pièces")
267     fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 800 pièces")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sorcellerie - 1200 pièces")
269     fmt.Println("5. 🦋 Potion de poison - 900 pièces")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 1100 pièces")
271     fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 700 pièces")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 300 pièces")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1000 pièces")
274     fmt.Println("10. 📡 Augmentation de la portée - 1500 pièces")
275     fmt.Println("0. ⬅️ Quitter")
276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item : ")
279     fmt.Scan(&choix)
280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 1000)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 600)
289         }
290     }
291 }

```

	SAM	DIM	LUN	MAR	MER	JEU	VEN	SAM	DIM	LUN	MAR	MER	JEU	VEN	SAM	DIM
TÂCHE	TERMINÉE ?															
Création du menu. Tache 1																
Création du personnage. Initialisation du personnage. Tache 2 et 3																
Affichage des informations du personnage. Tache 4																
Création des skill. Tache 10																
Amélioration de la création de personnage. Mission 1																
L'argent. Tache 11																
Equiper le personnage. Tache 14																
Experience. Mission 4																
Ressource de mana. Mission 5.2																
Qui sont-ils ? Bonus 2																
Accès à l'inventaire. Tache 5																
Potion de vie. Table 6																
Potion de poison. Tache 9																
Limite d'inventaire. Mission 2.1																
Objet d'équipement. Tache 15																
Capacité de l'inventaire. Mission 2.2																
Le marchand. Tache 7																
Modifications du marchand. Tache 12																
Le forgeron. Tache 13																
Wasted. Tache 8																
Les zombies. Tache 16																
TrainingFight. Tache 17																
ZombiePattern. Tache 18																
Menu de combat. Tache 19																
Le duel. Tache 20																
Initiative. Mission 3																
Combat magique. Tache 5.1																
Liste des taches.																
Planning.																
Fiche d'iteration.																

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.


```

252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }

```

```

260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.

```

```

261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 🧨 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. 🦂 Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 📺 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. ⬅️ Quitter")

```

```

276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279     fmt.Scan(&choix)

```

```

281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }

```

> Find

Aa ab *

No results

↑ ↓ ≡ ×

PLANNING REEL

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.no)
253 fmt.Println("Compétence :", p.no)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Tors)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pied)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les ar
261 func (p *Perso) DisplayMarchand()
262 {
263     fmt.Println("-----$$$")
264     fmt.Println("Bienvenue chez l
265     fmt.Println("▼ Voici la liste
266     fmt.Println("1. 🍷 Potion de v
267     fmt.Println("2. 🧨 Grenade - 6
268     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8
269     fmt.Println("4. 📖 Livre de so
270     fmt.Println("5. 🦋 Potion de p
271     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe mili
272     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7
273     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 p
274     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1
275     fmt.Println("10. 📡 Augmentat
276     fmt.Println("0. ⬅ Quitter")
277
278     var choix int
279     fmt.Print("Choisissez un item
280     fmt.Scan(&choix)
281
282     switch choix {
283     case 1:
284         if p.Checkinv() {
285             p.BuyItem(PotionDeVie
286         }
287     case 2:
288         if p.Checkinv() {
289             p.BuyItem(Grenade, 6)
290         }
291     }
```

	SAM 16	DIM 17	LUN 18	MAR 19	MER 20	JEU 21	VEN 22	SAM 23	DIM 24	LUN 25	MAR 26	MER 27	JEU 28	VEN 29	SAM 30	DIM 1
TÂCHE	TERMINÉE ?															
Création du menu. Tache 1																
Création du personnage. Initialisation du personnage. Tache 2 et 3																
Affichage des informations du personnage. Tache 4																
Création des skill. Tache 10																
Amélioration de la création de personnage. Mission 1																
L'argent. Tache 11																
Equipement personnage. Tache 14																
Experience. Mission 4																
Ressource de mana. Mission 5.2																
Qui sont-ils ? Bonus 2																
Accès à l'inventaire. Tache 5																
Potion de vie. Table 6																
Potion de poison. Tache 9																
Limite d'inventaire. Mission 2.1																
Objet d'équipement. Tache 15																
Capacité de l'inventaire. Mission 2.2																
Le marchand. Tache 7																
Modifications du marchand. Tache 12																
Le forgeron. Tache 13																
Wasted. Tache 8																
Les zombies. Tache 16																
TrainingFight. Tache 17																
ZombiePattern. Tache 18																
Menu de combat. Tache 19																
Le duel. Tache 20																
Initiative. Mission 3																
Combat magique. Tache 5.1																
Liste des taches.																
Planning.																
Fiche d'iteration.																

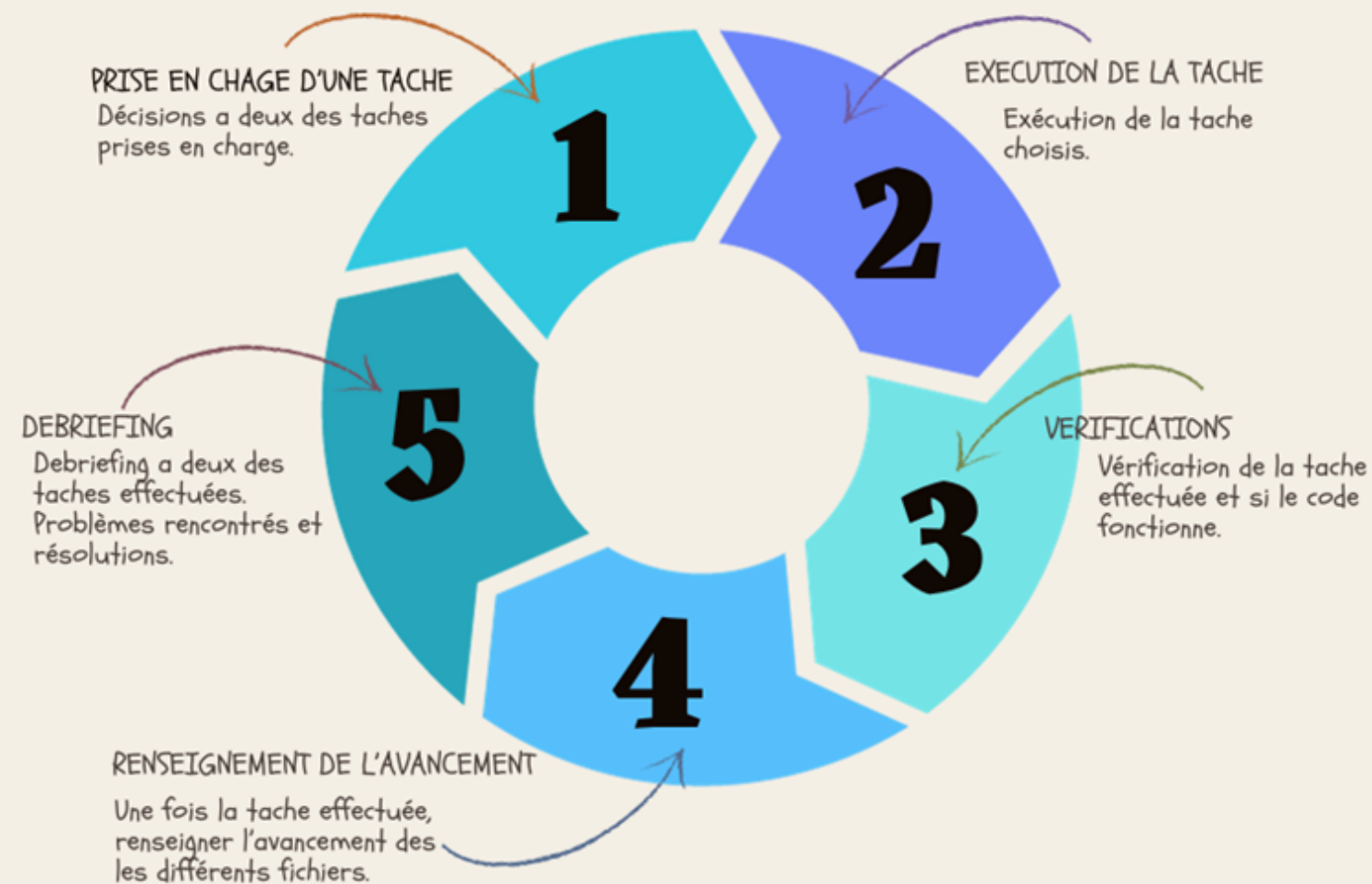
* No results

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.


```
252     fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253     fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254     fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255     fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256     fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257     time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

RAPPORT JOURNALIER

```
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264 }
```



```
284     p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285 }
286 case 2:
287     if p.Checkinv() {
288         p.BuyItem(Grenade, 6)
289     }
```

Jeudi 14 septembre :

Réalisation des tâches 2 à 6 sans difficultés particulières.

Constitution du groupe de travail.

Création des canaux de communications (Instagram et Teams)

Création du menu. Problème rencontré lors du test du menu. Aucun retour dans l'interface.

Vendredi 15 septembre :

Mise en place de la structure du jeu. Nous nous sommes concertés sur 2 types de personnages différents (avec des caractéristiques spécifiques) : les anti-terroristes et les terroristes. Les ennemis rencontrés lors du jeu seront des Zombies (avec leurs propres caractéristiques également). Reste à définir les différents objets ainsi que leurs caractéristiques propres à chaque type de personnage.

Dimanche 17 septembre :

Création de la liste des tâches à effectuer au long de projet.

```

252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279     fmt.Scan(&choix)
280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }
290     case 3:
291         if p.Checkinv() {
292             p.BuyItem(Couteau, 8)
293         }
294     case 4:
295         if p.Checkinv() {
296             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
297         }
298     case 5:
299         if p.Checkinv() {
300             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
301         }
302     case 6:
303         if p.Checkinv() {
304             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
305         }
306     case 7:
307         if p.Checkinv() {
308             p.BuyItem(Kevlar, 7)
309         }
310     case 8:
311         if p.Checkinv() {
312             p.BuyItem(Cuir, 3)
313         }
314     case 9:
315         if p.Checkinv() {
316             p.BuyItem(Caméra, 1)
317         }
318     case 10:
319         if p.Checkinv() {
320             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
321         }
322     case 0:
323         return
324     }
325 }
326
327 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
328 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
329     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
330     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
331     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
332     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
333     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
334     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
335     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
336     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
337     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
338     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
339     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
340     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
341     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
342     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
343
344     var choix int
345     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
346     fmt.Scan(&choix)
347
348     switch choix {
349     case 1:
350         if p.Checkinv() {
351             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
352         }
353     case 2:
354         if p.Checkinv() {
355             p.BuyItem(Grenade, 6)
356         }
357     case 3:
358         if p.Checkinv() {
359             p.BuyItem(Couteau, 8)
360         }
361     case 4:
362         if p.Checkinv() {
363             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
364         }
365     case 5:
366         if p.Checkinv() {
367             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
368         }
369     case 6:
370         if p.Checkinv() {
371             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
372         }
373     case 7:
374         if p.Checkinv() {
375             p.BuyItem(Kevlar, 7)
376         }
377     case 8:
378         if p.Checkinv() {
379             p.BuyItem(Cuir, 3)
380         }
381     case 9:
382         if p.Checkinv() {
383             p.BuyItem(Caméra, 1)
384         }
385     case 10:
386         if p.Checkinv() {
387             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
388         }
389     case 0:
390         return
391     }
392 }
393
394 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
395 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
396     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
397     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
398     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
399     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
400     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
401     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
402     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
403     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
404     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
405     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
406     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
407     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
408     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
409     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
410
411     var choix int
412     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
413     fmt.Scan(&choix)
414
415     switch choix {
416     case 1:
417         if p.Checkinv() {
418             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
419         }
420     case 2:
421         if p.Checkinv() {
422             p.BuyItem(Grenade, 6)
423         }
424     case 3:
425         if p.Checkinv() {
426             p.BuyItem(Couteau, 8)
427         }
428     case 4:
429         if p.Checkinv() {
430             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
431         }
432     case 5:
433         if p.Checkinv() {
434             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
435         }
436     case 6:
437         if p.Checkinv() {
438             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
439         }
440     case 7:
441         if p.Checkinv() {
442             p.BuyItem(Kevlar, 7)
443         }
444     case 8:
445         if p.Checkinv() {
446             p.BuyItem(Cuir, 3)
447         }
448     case 9:
449         if p.Checkinv() {
450             p.BuyItem(Caméra, 1)
451         }
452     case 10:
453         if p.Checkinv() {
454             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
455         }
456     case 0:
457         return
458     }
459 }
460
461 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
462 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
463     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
464     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
465     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
466     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
467     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
468     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
469     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
470     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
471     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
472     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
473     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
474     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
475     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
476     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
477
478     var choix int
479     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
480     fmt.Scan(&choix)
481
482     switch choix {
483     case 1:
484         if p.Checkinv() {
485             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
486         }
487     case 2:
488         if p.Checkinv() {
489             p.BuyItem(Grenade, 6)
490         }
491     case 3:
492         if p.Checkinv() {
493             p.BuyItem(Couteau, 8)
494         }
495     case 4:
496         if p.Checkinv() {
497             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
498         }
499     case 5:
500         if p.Checkinv() {
501             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
502         }
503     case 6:
504         if p.Checkinv() {
505             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
506         }
507     case 7:
508         if p.Checkinv() {
509             p.BuyItem(Kevlar, 7)
510         }
511     case 8:
512         if p.Checkinv() {
513             p.BuyItem(Cuir, 3)
514         }
515     case 9:
516         if p.Checkinv() {
517             p.BuyItem(Caméra, 1)
518         }
519     case 10:
520         if p.Checkinv() {
521             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
522         }
523     case 0:
524         return
525     }
526 }
527
528 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
529 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
530     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
531     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
532     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
533     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
534     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
535     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
536     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
537     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
538     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
539     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
540     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
541     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
542     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
543     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
544
545     var choix int
546     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
547     fmt.Scan(&choix)
548
549     switch choix {
550     case 1:
551         if p.Checkinv() {
552             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
553         }
554     case 2:
555         if p.Checkinv() {
556             p.BuyItem(Grenade, 6)
557         }
558     case 3:
559         if p.Checkinv() {
560             p.BuyItem(Couteau, 8)
561         }
562     case 4:
563         if p.Checkinv() {
564             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
565         }
566     case 5:
567         if p.Checkinv() {
568             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
569         }
570     case 6:
571         if p.Checkinv() {
572             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
573         }
574     case 7:
575         if p.Checkinv() {
576             p.BuyItem(Kevlar, 7)
577         }
578     case 8:
579         if p.Checkinv() {
580             p.BuyItem(Cuir, 3)
581         }
582     case 9:
583         if p.Checkinv() {
584             p.BuyItem(Caméra, 1)
585         }
586     case 10:
587         if p.Checkinv() {
588             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
589         }
590     case 0:
591         return
592     }
593 }
594
595 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
596 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
597     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
598     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
599     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
600     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
601     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
602     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
603     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
604     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
605     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
606     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
607     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
608     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
609     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
610     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
611
612     var choix int
613     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
614     fmt.Scan(&choix)
615
616     switch choix {
617     case 1:
618         if p.Checkinv() {
619             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
620         }
621     case 2:
622         if p.Checkinv() {
623             p.BuyItem(Grenade, 6)
624         }
625     case 3:
626         if p.Checkinv() {
627             p.BuyItem(Couteau, 8)
628         }
629     case 4:
630         if p.Checkinv() {
631             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
632         }
633     case 5:
634         if p.Checkinv() {
635             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
636         }
637     case 6:
638         if p.Checkinv() {
639             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
640         }
641     case 7:
642         if p.Checkinv() {
643             p.BuyItem(Kevlar, 7)
644         }
645     case 8:
646         if p.Checkinv() {
647             p.BuyItem(Cuir, 3)
648         }
649     case 9:
650         if p.Checkinv() {
651             p.BuyItem(Caméra, 1)
652         }
653     case 10:
654         if p.Checkinv() {
655             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
656         }
657     case 0:
658         return
659     }
660 }
661
662 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
663 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
664     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
665     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
666     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
667     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
668     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
669     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
670     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
671     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
672     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
673     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
674     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
675     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
676     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
677     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
678
679     var choix int
680     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
681     fmt.Scan(&choix)
682
683     switch choix {
684     case 1:
685         if p.Checkinv() {
686             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
687         }
688     case 2:
689         if p.Checkinv() {
690             p.BuyItem(Grenade, 6)
691         }
692     case 3:
693         if p.Checkinv() {
694             p.BuyItem(Couteau, 8)
695         }
696     case 4:
697         if p.Checkinv() {
698             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
699         }
700     case 5:
701         if p.Checkinv() {
702             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
703         }
704     case 6:
705         if p.Checkinv() {
706             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
707         }
708     case 7:
709         if p.Checkinv() {
710             p.BuyItem(Kevlar, 7)
711         }
712     case 8:
713         if p.Checkinv() {
714             p.BuyItem(Cuir, 3)
715         }
716     case 9:
717         if p.Checkinv() {
718             p.BuyItem(Caméra, 1)
719         }
720     case 10:
721         if p.Checkinv() {
722             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
723         }
724     case 0:
725         return
726     }
727 }
728
729 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
730 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
731     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
732     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
733     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
734     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
735     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
736     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
737     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
738     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
739     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
740     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
741     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
742     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
743     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
744     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
745
746     var choix int
747     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
748     fmt.Scan(&choix)
749
750     switch choix {
751     case 1:
752         if p.Checkinv() {
753             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
754         }
755     case 2:
756         if p.Checkinv() {
757             p.BuyItem(Grenade, 6)
758         }
759     case 3:
760         if p.Checkinv() {
761             p.BuyItem(Couteau, 8)
762         }
763     case 4:
764         if p.Checkinv() {
765             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
766         }
767     case 5:
768         if p.Checkinv() {
769             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
770         }
771     case 6:
772         if p.Checkinv() {
773             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
774         }
775     case 7:
776         if p.Checkinv() {
777             p.BuyItem(Kevlar, 7)
778         }
779     case 8:
780         if p.Checkinv() {
781             p.BuyItem(Cuir, 3)
782         }
783     case 9:
784         if p.Checkinv() {
785             p.BuyItem(Caméra, 1)
786         }
787     case 10:
788         if p.Checkinv() {
789             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
790         }
791     case 0:
792         return
793     }
794 }
795
796 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
797 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
798     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
799     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
800     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
801     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
802     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
803     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
804     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
805     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
806     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
807     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
808     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
809     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
810     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
811     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
812
813     var choix int
814     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
815     fmt.Scan(&choix)
816
817     switch choix {
818     case 1:
819         if p.Checkinv() {
820             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
821         }
822     case 2:
823         if p.Checkinv() {
824             p.BuyItem(Grenade, 6)
825         }
826     case 3:
827         if p.Checkinv() {
828             p.BuyItem(Couteau, 8)
829         }
830     case 4:
831         if p.Checkinv() {
832             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
833         }
834     case 5:
835         if p.Checkinv() {
836             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
837         }
838     case 6:
839         if p.Checkinv() {
840             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
841         }
842     case 7:
843         if p.Checkinv() {
844             p.BuyItem(Kevlar, 7)
845         }
846     case 8:
847         if p.Checkinv() {
848             p.BuyItem(Cuir, 3)
849         }
850     case 9:
851         if p.Checkinv() {
852             p.BuyItem(Caméra, 1)
853         }
854     case 10:
855         if p.Checkinv() {
856             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
857         }
858     case 0:
859         return
860     }
861 }
862
863 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
864 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
865     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
866     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
867     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
868     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
869     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
870     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
871     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
872     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
873     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
874     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
875     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
876     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
877     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
878     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
879
880     var choix int
881     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
882     fmt.Scan(&choix)
883
884     switch choix {
885     case 1:
886         if p.Checkinv() {
887             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
888         }
889     case 2:
890         if p.Checkinv() {
891             p.BuyItem(Grenade, 6)
892         }
893     case 3:
894         if p.Checkinv() {
895             p.BuyItem(Couteau, 8)
896         }
897     case 4:
898         if p.Checkinv() {
899             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
900         }
901     case 5:
902         if p.Checkinv() {
903             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
904         }
905     case 6:
906         if p.Checkinv() {
907             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
908         }
909     case 7:
910         if p.Checkinv() {
911             p.BuyItem(Kevlar, 7)
912         }
913     case 8:
914         if p.Checkinv() {
915             p.BuyItem(Cuir, 3)
916         }
917     case 9:
918         if p.Checkinv() {
919             p.BuyItem(Caméra, 1)
920         }
921     case 10:
922         if p.Checkinv() {
923             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
924         }
925     case 0:
926         return
927     }
928 }
929
930 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
931 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
932     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
933     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
934     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
935     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
936     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
937     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
938     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
939     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
940     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
941     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
942     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
943     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
944     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
945     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
946
947     var choix int
948     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
949     fmt.Scan(&choix)
950
951     switch choix {
952     case 1:
953         if p.Checkinv() {
954             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
955         }
956     case 2:
957         if p.Checkinv() {
958             p.BuyItem(Grenade, 6)
959         }
960     case 3:
961         if p.Checkinv() {
962             p.BuyItem(Couteau, 8)
963         }
964     case 4:
965         if p.Checkinv() {
966             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
967         }
968     case 5:
969         if p.Checkinv() {
970             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
971         }
972     case 6:
973         if p.Checkinv() {
974             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
975         }
976     case 7:
977         if p.Checkinv() {
978             p.BuyItem(Kevlar, 7)
979         }
980     case 8:
981         if p.Checkinv() {
982             p.BuyItem(Cuir, 3)
983         }
984     case 9:
985         if p.Checkinv() {
986             p.BuyItem(Caméra, 1)
987         }
988     case 10:
989         if p.Checkinv() {
990             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
991         }
992     case 0:
993         return
994     }
995 }
996
997 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
998 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
999     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
1000    fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
1001    fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
1002    fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
1003    fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
1004    fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
1005    fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
1006    fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
1007    fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
1008    fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
1009    fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
1010    fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
1011    fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
1012    fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
1013
1014    var choix int
1015    fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
1016    fmt.Scan(&choix)
1017
1018    switch choix {
1019    case 1:
1020        if p.Checkinv() {
1021            p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
1022        }
1023    case 2:
1024        if p.Checkinv() {
1025            p.BuyItem(Grenade, 6)
1026        }
1027    case 3:
1028        if p.Checkinv() {
1029            p.BuyItem(Couteau, 8)
1030        }
1031    case 4:
1032        if p.Checkinv() {
1033            p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
1034        }
1035    case 5:
1036        if p.Checkinv() {
1037            p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
1038        }
1039    case 6:
1040        if p.Checkinv() {
1041            p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
1042        }
1043    case 7:
1044        if p.Checkinv() {
1045            p.BuyItem(Kevlar, 7)
1046        }
1047    case 8:
1048        if p.Checkinv() {
1049            p.BuyItem(Cuir, 3)
1050        }
1051    case 9:
1052        if p.Checkinv() {
1053            p.BuyItem(Caméra, 1)
1054        }
1055    case 10:
1056        if p.Checkinv() {
1057            p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
1058        }
1059    case 0:
1060        return
1061    }
1062 }
1063
1064 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
1065 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
1066     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
1067     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
1068     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
1069     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
1070     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
1071     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
1072     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
1073     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
1074     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
1075     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
1076     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
1077     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
1078     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
1079     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
1080
1081     var choix int
1082     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
1083     fmt.Scan(&choix)
1084
1085     switch choix {
1086     case 1:
1087         if p.Checkinv() {
1088             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
1089         }
1090     case 2:
1091         if p.Checkinv() {
1092             p.BuyItem(Grenade, 6)
1093         }
1094     case 3:
1095         if p.Checkinv() {
1096             p.BuyItem(Couteau, 8)
1097         }
1098     case 4:
1099         if p.Checkinv() {
1100             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
1101         }
1102     case 5:
1103         if p.Checkinv() {
1104             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
1105         }
1106     case 6:
1107         if p.Checkinv() {
1108             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
1109         }
1110     case 7:
1111         if p.Checkinv() {
1112             p.BuyItem(Kevlar, 7)
1113         }
1114     case 8:
1115         if p.Checkinv() {
1116             p.BuyItem(Cuir, 3)
1117         }
1118     case 9:
1119         if p.Checkinv() {
1120             p.BuyItem(Caméra, 1)
1121         }
1122     case 10:
1123         if p.Checkinv() {
1124             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
1125         }
1126     case 0:
1127         return
1128     }
1129 }
1130
1131 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
1132 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
1133     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$-----")
1134     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
1135     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
1136     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 5 pièces d'or")
1137     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
1138     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
1139     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
1140     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
1141     fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
1142     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
1143     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
1144     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
1145     fmt.Println("10. 🦊 Fourrure de loup - 30 pièces d'or")
1146     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
1147
1148     var choix int
1149     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
1150     fmt.Scan(&choix)
1151
1152     switch choix {
1153     case 1:
1154         if p.Checkinv() {
1155             p.BuyItem(PotionDeVie, 5)
1156         }
1157     case 2:
1158         if p.Checkinv() {
1159             p.BuyItem(Grenade, 6)
1160         }
1161     case 3:
1162         if p.Checkinv() {
1163             p.BuyItem(Couteau, 8)
1164         }
1165     case 4:
1166         if p.Checkinv() {
1167             p.BuyItem(LivreDeSort, 25)
1168         }
1169     case 5:
1170         if p.Checkinv() {
1171             p.BuyItem(PotionDePoison, 6)
1172         }
1173     case 6:
1174         if p.Checkinv() {
1175             p.BuyItem(EtoffeMilitaire, 4)
1176         }
1177     case 7:
1178         if p.Checkinv() {
1179             p.BuyItem(Kevlar, 7)
1180         }
1181     case 8:
1182         if p.Checkinv() {
1183             p.BuyItem(Cuir, 3)
1184         }
1185     case 9:
1186         if p.Checkinv() {
1187             p.BuyItem(Caméra, 1)
1188         }
1189     case 10:
1190         if p.Checkinv() {
1191             p.BuyItem(FourrureDeLoup, 30)
1192         }
1193     case 0:
1194         return
1195     }
1196 }
1197
1198 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le marchand.
1199 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
1200     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$
```



```

252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }

```

Mercredi 20 septembre 2023 :

Amélioration de la création du personnage.

Mise en route de l'interface du marchand et du forgeron.

```

260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.

```

```

261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$- Pas de problème rencontré pour ces tâches-là.
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
266     fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
267     fmt.Println("3. 🗡 Couteau - 8 pièces d'or")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Raging - 25 pièces d'or")
269     fmt.Println("5. ☠ Potion de poison - 6 pièces d'or")
270     fmt.Println("6. 👤 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
271     fmt.Println("7. 🛡 Kevlar - 7 pièces d'or")
272     fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
273     fmt.Println("9. 📷 Caméra - 1 pièce d'or")
274     fmt.Println("10. 🦾 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")

```

Lors de ces dernières tâches nous avons rencontrés quelques soucis. Pour régler les erreurs rencontrées il a été décidé de faire 3 attributs distincts pour faciliter la construction du code.

```

277 var choix int
278 fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279 fmt.Scan(&choix)

```

Lundi 25 septembre 2023 :

Réalisation de la fonction pouvant augmenter l'inventaire de personnage

```

281 switch choix {
282 case 1:
283     if p.Checkinv() {
284         p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285     }
286 case 2:
287     if p.Checkinv() {
288         p.BuyItem(Grenade, 6)

```

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

```
252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
```

Mardi 26 septembre 2023 :

Initialisation du monstre d'entraînement avec la création de sa structure et l'initialisation de ses paramètres.

```
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.
```

```
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() Lancement de la structure permettant un combat d'entraînement avec un monstre.
```

```
262 fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
```

```
263 fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
```

Réalisation du code permettant au monstre de réaliser une attaque a 200% de point de dégâts tous les trois tours.

```
264 fmt.Println("Voici la liste des marchandises :")
```

```
265 fmt.Println("1. 🍷 Potion de vie - 3 pièces d'or")
```

```
266 fmt.Println("2. 💣 Grenade - 6 pièces d'or")
```

```
267 fmt.Println("3. 🗡️ Couteau - 8 pièces d'or")
```

Application d'une méthode d'expérience. Pour faciliter le travail, nous avons fait le choix de limiter la montée de niveau a 3 maximum. Au-delà

```
268 fmt.Println("4. 📖 Livre de sort : Rage - 25 pièces d'or")
```

l'expérience n'est plus prise en compte. A chaque niveau atteints les points de vie max du personnage sont augmenté de 5%.

```
269 fmt.Println("5. ☠️ Potion de poison - 6 pièces d'or")
```

```
270 fmt.Println("6. 🧥 Etoffe militaire - 4 pièces d'or")
```

```
271 fmt.Println("7. 🛡️ Kevlar - 7 pièces d'or")
```

Ajout dans le menu du bonus « Qui sont-ils »

```
272 fmt.Println("8. 🧤 Cuir - 3 pièces d'or")
```

```
273 fmt.Println("Mise en place de l'attributs) initiative qui déterminera avec une fonction random qui pourra commencer le combat.
```

```
274 fmt.Println("10. 📦 Augmentation d'inventaire - 30 pièces d'or")
```

```
275 fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
```

Création du menu de combat.

```
276
```

```
277 var choix int
```

Jeudi 28 septembre 2023 :

```
278 fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
```

```
279 fmt.Scan(&choix)
```

Fin du duel

```
280
```

```
281 switch choix {
```

```
282 case 1:
```

Mise en place d'un combat 1vs1

```
283     if p.Checkinv() {
```

```
284         p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
```

```
285     }
```

```
286 case 2:
```

```
287     if p.Checkinv() {
```

```
288         p.BuyItem(Grenade, 6)
```

```
289     }
```



```

252 fmt.Println("Pièces d'or :", p.po)
253 fmt.Println("Compétence :", p.skill)
254 fmt.Println("Tête :", p.Tete)
255 fmt.Println("Torse :", p.Torse)
256 fmt.Println("Pieds :", p.Pieds)
257 time.Sleep(5 * time.Second)
258 }
259
260 // DisplayMarchand affiche les articles disponibles à l'achat chez le commerçant.
261 func (p *Perso) DisplayMarchand() {
262     fmt.Println("-----$$$$$$$$$$$$$$$$-----")
263     fmt.Println("Bienvenue chez le marchand !")
264     fmt.Println("▼ Voici la liste des marchandises : ▼")
265     fmt.Println("1. 🍷 Potio")
266     fmt.Println("2. 🧨 Grenade")
267     fmt.Println("3. 🗡 Coute")
268     fmt.Println("4. 📖 Livre")
269     fmt.Println("5. 🦂 Potio")
270     fmt.Println("6. 👤 Etoffe")
271     fmt.Println("7. 🧥 Kevla")
272     fmt.Println("8. 🖐 Cuir")
273     fmt.Println("9. 📺 Camé")
274
275     fmt.Println("0. 🏠 Quitter")
276
277     var choix int
278     fmt.Print("Choisissez un item à acheter💰 : ")
279     fmt.Scan(&choix)
280
281     switch choix {
282     case 1:
283         if p.Checkinv() {
284             p.BuyItem(PotionDeVie, 3)
285         }
286     case 2:
287         if p.Checkinv() {
288             p.BuyItem(Grenade, 6)
289         }
290     }

```

GOOD
GAME

START

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.