

VUE

TP : Jeu Tour Par Tour

(Travail à faire en groupe)

Créer une application VueJS qui sera un jeu d'affrontement au tour par tour (thème au choix), notre personnage (l'utilisateur) devra rivaliser avec un adversaire(l'ordinateur).

L'application devra gérer des barres de vie

Notre personnage aura à disposition les actions suivantes :

- Attaque
- Attaque Magique /spéciale /coup critique
- Se Soigner
- Abandonner

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Mathieu Mithridate</u>	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur Tertiaire & Numérique	25/01/2021	
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière Syst. & Réseaux	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI Coordinateur Filière Développement		

VUE

Étape 1 (init des data + f° d'attaque)

Données : la vie du player, la vie de l'adversaire

Methods : attackAdversaire permet au joueur de lancer une attaque, inflige des dégâts à la vie de l'adversaire

Methods : attackPlayer permet à l'adversaire de lancer une attaque, inflige des dégâts à la vie du joueur (l'adversaire frappe plus fort que le joueur)

PS : pour faire du tour par tour dans la f° attackAdversaire on va appeler la f° attackPlayer

Étape 2 mettre à jour les barres de vie :

- Lier la largeur de la barre de vie de l'adversaire avec son niveau de vie
- Lier la largeur de la barre de vie du joueur avec son niveau de vie

(Attention aux interférences dans les fonctions avec plusieurs évènements)

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Mathieu Mithridate</u>	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur Tertiaire & Numérique	25/01/2021	
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière Syst. & Réseaux	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI Coordinateur Filière Développement		

VUE

Étape 3 Attack magique /spéciale :

- Idem que l'attack normale mais inflige plus de dégâts
- L'attack Magique n'est disponible (le bouton est actif) SEULEMENT tous les 3 tours
- Gérer une data qui stock le round en cours (currentround) initialisé à 0 et les actions attackAdversaire et specialAttackAdversaire vont incrémenter le round en cours

Étape 4 Se soigner :

- Une fonction de soin doit permettre de remettre une quantité de vie
- ⚠ il faut s'assurer que la vie du joueur ne dépasse pas 100
- Bien sûr se soigner coûte un round dans un jeu au tour par tour
- Aussi à chaque fois que l'on se soigne, l'adversaire lance une attaque

Étape 5 créer une fin :

- Préparer un template HTML de game Over qui s'affiche si on a un winner
Dans ce template : on affiche un titre en fonction du winner si c'est l'adversaire on affiche « PERDU » Sinon Si le winner c'est le joueur on affiche « VICTOIRE » autrement on affiche « égalité »
- Gérer une data winner initialisée à null
- Surveiller le niveau de vie du joueur, SI la vie du joueur est inférieure ou = à 0 ET la vie de l'adversaire est inférieure ou = à 0 alors le winner c'est « aucun » ou « égalité » SINON SI la vie du joueur est inférieure ou = à 0 alors le winner c'est l'adversaire
- Surveiller le niveau de vie de l'adversaire, SINON SI la vie de l'adversaire est inférieure ou = à 0 alors le winner c'est le joueur.

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Mathieu Mithridate</u>	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur Tertiaire & Numérique	25/01/2021	
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière Syst. & Réseaux	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI Coordinateur Filière Développement		