



PROJET À COMPLÉTER

Créez un jeu de plateau tour par tour en JS

MISSION

COURS

RESSOURCES

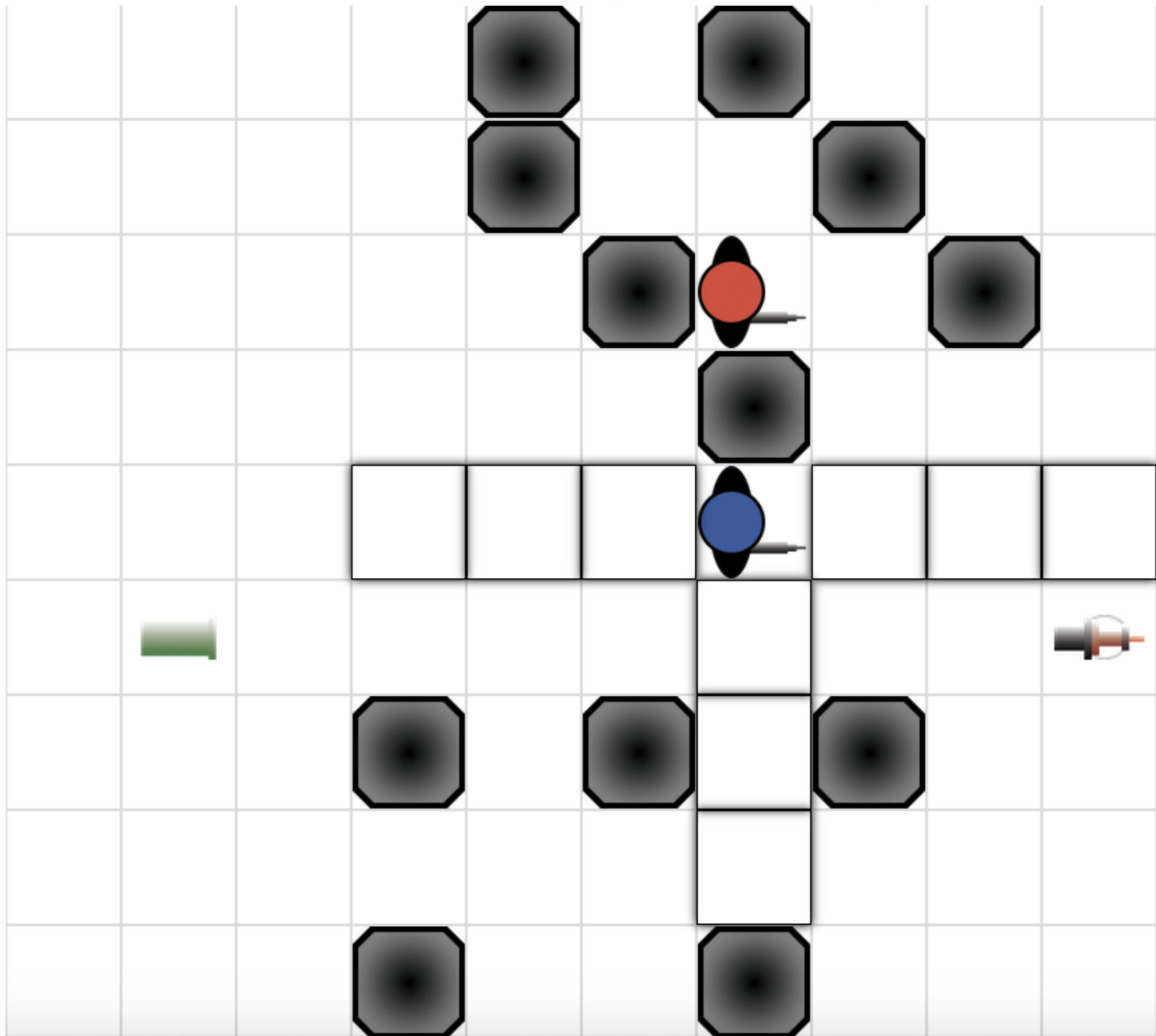
ÉVALUATION

130 heures

Mis à jour le mardi 20 octobre 2020

Vous avez jusqu'ici développé des petites applications JavaScript. Il faut maintenant vous lancer dans la création d'un projet plus complet, plus solide... bref plus costaud. 😊

Ce projet consistera à créer un jeu en ligne en JavaScript dans lequel 2 joueurs évoluent chacun leur tour pour s'affronter. Comme dans Highlander, il ne peut en rester qu'un !



Aperçu du jeu navigateur au tour par tour



Il n'est pas nécessaire d'avoir votre code en ligne dans le cadre de ce projet. Cependant, si vous souhaitez construire votre portfolio professionnel et héberger le projet en ligne, notre partenaire 1&1 IONOS offre 2 mois d'hébergement gratuits aux étudiants pour toute souscription à un pack d'hébergement **(plus d'infos)**.

Etape 1 : génération de la carte

Commencez par générer aléatoirement la carte du jeu. Chaque case peut être soit :

- Vide
- Inaccessible (grisée)

Sur la carte, un nombre limité d'armes (4 maximum) sera placé aléatoirement et pourra être récolté par les joueurs qui passeraient dessus.

Vous inventerez au moins 4 types d'arme dans le jeu, avec des dégâts différents. L'arme par défaut qui équipe les joueurs doit infliger 10 points de dégâts. Chaque arme a un nom et un visuel associé.

Le placement des deux joueurs est lui aussi aléatoire sur la carte au chargement de la partie. Ils ne doivent pas se toucher (ils ne peuvent pas être côte à côte).

Fichiers à fournir :

- Code HTML/CSS/JS du projet

Etape 2 : les mouvements

A chaque tour, un joueur peut se déplacer d'une à trois cases (horizontalement ou verticalement) avant de terminer son tour. Il ne peut évidemment pas passer à travers un obstacle.

Si un joueur passe sur une case contenant une arme, il laisse son arme actuelle sur place et la remplace par la nouvelle.

Fichiers à fournir :

- Code HTML/CSS/JS du projet

Etape 3 : le combat !

Si les joueurs se croisent sur des cases adjacentes (horizontalement ou verticalement), un combat à mort s'engage.

Lors d'un combat, le fonctionnement du jeu est le suivant :

- Chacun attaque à son tour
- Les dégâts infligés dépendent de l'arme possédée par le joueur
- Le joueur peut choisir d'attaquer ou de se défendre contre le prochain coup
- Lorsque le joueur se défend, il encaisse 50% de dégâts en moins qu'en temps normal
- Dès que les points de vie d'un joueur (initialement à 100) tombent à 0 , celui-ci a perdu. Un message s'affiche et la partie est terminée.

Livrables

Fichiers à fournir :

- Code HTML/CSS/JS du projet



Pour faciliter votre passage au jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier nommé "P6_nom_prenom", tous les livrables du projet. Chaque livrable doit être nommé avec le numéro du projet et selon l'ordre dans lequel il apparaît, par exemple "P6_01_code".

Soutenance

Vous présenterez votre projet à l'oral. La soutenance se déroulera comme suit :

- Présentation de votre code et de votre jeu : 15-20 minutes
- Un moment questions-réponses : 10 minutes

Votre évaluateur débriefera avec vous pendant 5 minutes à la fin de la soutenance.

Compétences évaluées



Concevoir une architecture d'application JavaScript réutilisable



Développer une application JavaScript orientée objet



Mettre en œuvre la bibliothèque jQuery dans une application web

