



Formation PHP - Symfony

Rush00

Rares Serban rares.serban@pitechplus.com
42 pedago pedago@42.fr

Résumé: Vous allez créer une application Symfony en utilisant l'API OMDB.

Table des matières

I	Consignes	2
II	Règles spécifiques de la journée	3
III	Préambule	4
IV	Partie obligatoire	5
V	Partie Bonus	7

Chapitre I

Consignes

Sauf contradiction explicite, les consignes suivantes seront valables pour tous les jours de cette Piscine.

- Seul ce sujet sert de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices. L'url de votre dépôt GIT pour cette journée est disponible sur votre intranet.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- En plus de vos camarades, vous pouvez être évalués par un programme appelé la Moulinette. La Moulinette est très stricte dans sa notation car elle est totalement automatisée. Il est donc impossible de discuter de sa note avec elle. Soyez d'une rigueur irréprochable pour éviter les mauvaises surprises.
- Les exercices shell doivent s'exécuter avec `/bin/sh`.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre dépôt de rendu.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Toutes les réponses à vos questions techniques se trouvent dans les `man` ou sur Internet.
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra et sur Slack !
- Lisez attentivement les exemples car ils peuvent vous permettre d'identifier un travail à réaliser qui n'est pas précisé dans le sujet à première vue.
- Réfléchissez. Par pitié, par Thor, par Odin !

Chapitre II

Règles spécifiques de la journée

- Vous **DEVEZ** fournir un fichier auteur nommé **auteur** a la racine de votre dossier de rendu, comme d'habitude

```
$> cat -e auteur
noich$
thor$
$>
```

- Ce projet sera entièrement corrigé par des humains. Conséquemment, vous êtes libres d'avoir des variations entre l'exemple donné et le rendu de votre programme. Cependant, vous devez respecter l'esprit du sujet et rendre un programme possédant un rendu ne différant pas trop du sujet ainsi que du format de sortie.
- Pour les mêmes raisons, vous êtes libres de choisir vos noms de fichiers et votre hierarchie générale. Mais gardez en tête qu'une organisation de fichier est une bonne pratique du code et peut vous apporter des points bonus.
- Essayez de respecter les standards de codage de Symfony 2.8 du mieux possible, cela peut vous apporter des points bonus.
- D'autres bundles ou libraries tiers peuvent être utilisés.
- Rappelez-vous qu'il n'y a pas de points bonus pour la mise en page de votre application, seules les fonctionnalités et le code comptent.

Chapitre III

Préambule

Vous allez créer un jeu simple, similaire au Pokemon en utilisant l'API OMDB. L'objectif du jeu est de capturer tous les films (qu'on va appeler Moviemons) tout en essayant de ne pas perdre l'intégralité de votre santé en le faisant.

Chapitre IV

Partie obligatoire

L'application devra utiliser l'API OMDB et retrouver une liste d'au moins 10 films à partir de cette base. La liste de films peut être aléatoire à chaque fois ou les mêmes films peuvent être affichés pour chaque jeu. Le jeu commence sur la page des Options qui devra contenir les boutons suivants :

- New - Remettre le jeu à zéro et démarrer un nouveau jeu. Le joueur devra avoir la possibilité de saisir un nom pour le joueur à chaque nouveau jeu.
- Save - Possibilité de sauvegarder le jeu au format JSON dans un fichier ayant le même nom que le joueur.
- Load - Possibilité de charger un jeu à partir d'une sauvegarde antérieure. Une liste des jeux sauvegardés devra être affichée laissant la possibilité de choisir un des jeux sauvegardés.
- Cancel - Possibilité de retourner à la carte du monde (voir ci-dessous). Ce bouton n'est affiché que lorsqu'un jeu est en cours.

Après le début d'un jeu, on présente au joueur une page contenant une carte du monde. La page/carte doit être divisée en un tableau carré de 5x5 cellules et le joueur démarre dans la case au centre. A l'aide de liens il peut se déplacer en haut, en bas, à gauche ou à droite. La position courante du joueur dans le tableau devra être marqué en conséquence. A chaque qu'un joueur fait un mouvement, il a la possibilité d'initier un combat avec un Moviemon. Le Moviemon sera choisi au hasard dans la liste des moviemons non encore capturés.

La page du combat devra contenir le poster du film correspondant au Moviemon. Le combat est basé sur des attaques tour à tour. Chaque Moviemon a un attribut de santé et un de puissance, attributs qui sont affichés sur la page de combat. Ces attributs peuvent être aléatoires. Le joueur aussi a les mêmes attributs et sa puissance augmente avec chaque nouveau Moviemon capturé. Dans la page de combat le joueur a la possibilité de combattre ou de revenir à la carte du monde.

Si il combat, selon ses statistiques et celles du Moviemon, il a une chance aléatoire de toucher le Moviemon et détruire sa santé. Le Moviemon peut aussi attaquer le joueur si le joueur n'a pas attaqué au tour précédent. Si la santé du joueur atteint 0, un message de

fin de jeu (Game Over) sera affiché et le jeu devra recommencer. Si la santé du Moviemon atteint 0 il est capturé et le joueur retourne à la carte du monde. Le joueur peut aussi quitter le combat à tout moment et retourner à la carte du monde, cas auquel il récupère sa santé intégralement mais le Moviemon n'est pas capturé.

Sur la page affichant la carte du monde, le joueur peut visualiser tous les Moviemons capturés ainsi que ceux restant à capturer. Si le joueur a capturé tous les Moviemons, il gâche le jeu et recevra un message de félicitations en conséquence. Ensuite il pourra commencer un nouveau jeu.

Chapitre V

Partie Bonus

Vous pouvez vous occuper de la partie bonus mais elle ne sera comptabilisée que si la partie obligatoire a été réalisée à 100%.

Implémenter un MovieDex détaillé : sur une page séparée, montrer tous les Movie-mons capturés.

Implémenter une vue détaillée d'un Moviemon qui devra montrer le régisseur, l'année, la note du film (rating), le résumé, etc.

Implémenter des attributs dynamiques pour les Moviemons qui sont plus ou moins importants selon le rating du film obtenu par API.