

# Exercices - Texte RPG

## MVP : Minimum viable Product

Il faut rendre au plus vite le MVP au client et itérer sur le code pour ajouter des fonctionnalités / corriger les bugs.

## Méthodologie de travail

Avant de commencer, faites une première représentation en pseudo "uml" afin de structurer votre pensée et donc votre code

## Partie 1 - MVP (Minimum Viable Product)

1. Créez un jeu en ligne de commande avec un personnage et un ennemi.
2. Le personnage a un nom, des points de vie (PV) et peut attaquer.
3. L'ennemi a un nom, des PV et peut attaquer.
4. Le jeu débute avec le personnage qui affronte un ennemi.
5. Affichez les informations sur le personnage et l'ennemi, et permettez au joueur de choisir d'attaquer l'ennemi.

## Partie 2 - Ajouts potentiels

6. Améliorez le jeu en ajoutant une fonctionnalité qui permet à l'ennemi d'attaquer le personnage.
7. Introduisez des statistiques pour le personnage, telles que des dégâts supplémentaires, des points de vies supplémentaire, et les points d'expérience (XP).
8. Introduisez un système de niveau pour le personnage.
9. Permettez au personnage de gagner de l'expérience à la fin de chaque combat gagné contre un ennemi et de monter en niveau.
10. Dans le cas où le combat est perdu, le personnage perd un niveau.

## Partie 3 - Fonctionnalités Premium

10. Ajoutez un inventaire pour le personnage.
11. Introduisez des objets, tels que des potions de soin qui restaurent les points de vie (PV) du personnage.
12. Permettez au personnage d'équiper des articles, tels que des armes ou des armures, pour améliorer ses statistiques.
13. Limitez le personnage à un type d'équipement (casque, armure, arme, etc.) par emplacement, offrant un choix stratégique au joueur.
14. Implémentez un système de sauvegarde et de chargement de la partie, permettant au joueur de revenir à sa progression précédente.

### **Objet et équipement**

ils sont lâchés aléatoirement par les monstres à leurs mort

[Correction](#)