



Projet Web

Fais ton choix

Staff Pédago 42 [pedago@42.fr](mailto:pedago@42.fr)

*Résumé:*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Préambule</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Consignes générales</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Projet Web</b>	<b>4</b>
<b>IV</b>	<b>Morpion</b>	<b>5</b>
<b>V</b>	<b>Jeu d'aventure</b>	<b>6</b>

# Chapitre I

## Préambule

### PARIS

Où fait-il bon même au coeur de l'orage  
Où fait-il clair même au coeur de la nuit  
L'air est alcool et le malheur courage  
Carreaux cassés l'espoir encore y luit  
Et les chansons montent des murs détruits

Jamais éteint renaissant de la braise  
Perpétuel brûlot de la patrie  
Du Point-du-Jour jusqu'au Père-Lachaise  
Ce doux rosier au mois d'août refleuri  
Gens de partout c'est le sang de Paris

Rien n'a l'éclat de Paris dans la poudre  
Rien n'est si pur que son front d'insurgé  
Rien n'est si fort ni le feu ni la foudre  
Que mon Paris défiant les dangers  
Rien n'est si beau que ce Paris que j'ai

Rien ne m'a fait jamais battre le coeur  
Rien ne m'a fait ainsi rire et pleurer  
Comme ce cri de mon peuple vainqueur  
Rien n'est si grand qu'un linceul déchiré  
Paris Paris soi-même libéré

# Chapitre II


## Consignes générales

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.
- 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.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre répertoire lors de la peer-évaluation.
- 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 III

## Projet Web

	Exercice : 00
À la carte	
Dossier de rendu : <i>ex00/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées : <b>Toutes</b>	

Pour ce projet vous avez le choix du sujet :

- Morpion : user vs. user, user vs. machine ;
- Jeu d'aventure avec images/texte, choix, et objets à transporter qui permettent d'activer des trucs (genre jeu escape room).

Pour ce projet vous pouvez vous mettre en groupe de 2 à 4 personnes.

# Chapitre IV

## Morpion

Le but du jeu est de tracer des traits horizontaux, verticaux obliques de Gauche à Droite et de Droite à Gauche (un morpion quoi!). Pour ce faire vous devez joindre 3 ronds ou croix alignées dans l'une des directions. Ce jeu se joue à deux "humains", ou un "humain" contre une Intelligence Artificielle (IA).

- Le joueur ne peut poser qu'une croix à la fois ;
- On ne peut poser de croix/rond s'il y a déjà une croix/rond ;
- Le gagnant est le premier qui parvient à tracer un trait complet.

Ceci représente les fonctions basiques de votre jeu. Mais voici des idées de bonus :

- Faire un morpion en 5\*5 au lieu de 3\*3 ;
- Annuler son dernier coup (retour en arrière) ;
- Pouvoir jouer contre une IA simple (qui joue aléatoirement, par exemple. Très simple du coup :) ) ;
- Pouvoir jouer contre une IA avancée (qui est meilleure que la simple...) ;
- Ajouter un menu ;
- Pouvoir sauvegarder une partie en cours ;
- Charger une partie enregistrée ;
- Jouer avec le clavier.

Si vous avez du temps et d'autres idées... Faites vous plaisir ! C'est le moment d'utiliser tout ce que vous avez appris.

# Chapitre V

## Jeu d'aventure

Pour ce projet vous allez devoir créer un jeu d'aventure dans lequel vous pouvez vous déplacer dans différentes pièces d'un décor de votre choix (maison, château, parc...).

- Se déplacer dans le décor ;
- Certaines pièces contiennent des objets qu'il est possible de ramasser et servir à déverrouiller de nouvelles pièces (ex : une clé pour ouvrir une porte qui était fermée) ;
- Trouver une fin à votre jeu.

Ceci représente les fonctions basiques de votre jeu. Mais voici des idées de bonus :

- Ajouter un menu ;
- Pouvoir sauvegarder une partie en cours ;
- Charger une partie enregistrée ;
- Utiliser des images, c'est quand même plus beau ! (Images simples pour le décor + superposition d'objets) ;
- Possibilité de jouer avec le clavier.

Si vous avez du temps et d'autres idées... Faites vous plaisir ! C'est le moment d'utiliser tout ce que vous avez appris.