

Rapport

Mini_Projet N°1,Groupe 16

(Malak Baradia – Ancona Enzo – Apetovi Assignage-Critelli Lucas- Lefevre Noham – Woiche Jonas) Bloc-1,année académique (2025-2026)

➤ Introduction :

Le but de ce projet est de créer un jeu uniquement utilisable via des instructions en python , dans lequel le joueur peut créer un caractère (character) avec des arguments (character,variety,reach,player_life),des pouvoirs spéciaux et les faire évoluer ,afin d'interagir (attack) avec la créature .

Le jeu nous a permis d'exploiter les connaissances qu'on avait et les notions qu'on a vu durant les séances de cour (le conditionnel , random, chaine de formatage)

➤ Le déroulement du travail :

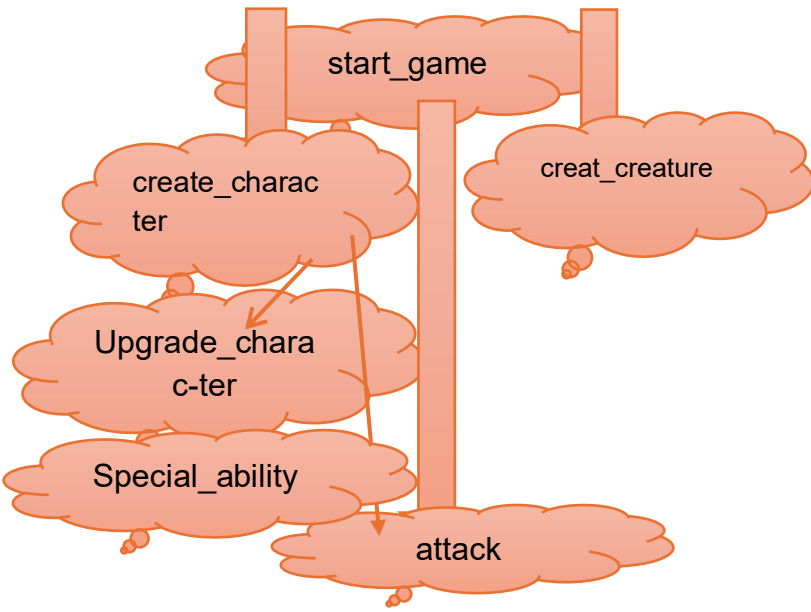
- 1^{ère} séance obligatoire(10/10/2025) :On a lu les consignes des jeux, essayé de comprendre ce qu'on doit faire et on a réparti les tâches entre nous [start the game, création et amélioration du caractère (Malak),création de la créature (Lucas),attack(Noham et enzo),pouvoirs spécifiques(Jonas)].
- 2^{ème} séance obligatoire (13/10) :On a préparé les spécification des fonctions demandés par les assistants , on a détaillé et expliqué chaque fonction et cela été encadré par les assistants . On a assisté au séance de td et tp (14/10 et 15/10) :On a essayé des parties de code et on a regroupé le travail , de plus on a assisté à la séance de lire et comprendre pour pouvoir rédiger le rapport du projet .

➤ Corps du rapport :

Le programme est composé de plusieurs fonctions qui sont logiquement reliés :

- start_game() :Elle remet le jeu à zéro (reset_game()), donne 50 pièces d'or à l'équipe.
- create_character(character, variety):Permet au joueur de créer un personnage avec un nom et un type de son choix (character , variety).Les caractéristiques (strength , player_life , reach) dépendent du type choisi. Une fois le personnage créé, il est ajouté au jeu via add_new_character().
- upgrade_character(character) :Elle sert à améliorer(strength , player_life)pour 4 pièces d'or avec un tirage aléatoire qui détermine le succès de l'amélioration. Elle vérifie d'abord si le joueur possède assez d'argent et si le personnage existe.
- create_creature() :La fonction a pour but de créer une créature (creature)avec un nom choisis par le maitre du jeu , une force (strength) , une vie (player_life) et une portée (reach) données aléatoirement.
- attack(character, _creature):Cette fonction se charge des interactions (combats , attack)entre les caractères et la créature .Compare la portée du personnage et celle de la créature pour donner les dégâts .

- Le schéma ,teste et résultat :



Test du jeux :

Création des personnages :

[illegible]

Attaque :

```

%>> create_creature()
The new creature is named pyromantic25 with a long to wear, she will do 4 of damage and he has 1 of life
%>> attack("Joan", "pyromantic25")
The creature is dead
Il vous reste actuellement 8 de vie
vous avez donc maintenant 308 d'argent dans votre pot comans
%>> create_creature()
The new creature is named pyromantic54 with a short to wear, she will do 8 of damage and he has 18 of life
%>> attack("Joan", "pyromantic54")
The creature is dead
vous avez donc maintenant 166 d'argent dans votre pot comans
%>> create_creature()
The new creature is named pyromantic10 with a short to wear, she will do 14 of damage and he has 8 of life
%>> attack("Joan", "pyromantic10")
The creature is dead
vous avez donc maintenant 228 d'argent dans votre pot comans
%>> create_creature()
The new creature is named pyromantic276 with a short to wear, she will do 30 of damage and he has 18 of life
%>> attack("assignage", "pyromantic276")
( le nom de la creature du don de jouure n'existe pas
%>> attack("assignage", "pyromantic276")
La creature a maintenant plus que 7 de vie
Il vous reste actuellement 2 de vie
%>> create_creature()
a creature already exists
%>> attack("Joan", "pyromantic276")
The creature is dead
vous avez donc maintenant 298 d'argent dans votre pot comans
%>> create_creature()
The new creature is named pyromantic573 with a long to wear, she will do 16 of damage and he has 4 of life

```

Utilisation des habilitées :

```

100 abilities("atak","assignage")
101 mak heals assignage of 10 hp.
102 you currently have 270 money left
103 attack("assignage","doru")?
104 (most recent call last):
105   file "c:\source", line 1, in <module>
106     import reframe
107   File "c:\source\reframe - université de Namur\mesures\actions\verbes\verbe_gaming_995_99_34.py", line 222, in attack
108     raise ValueError("Votre personnage n'est pas en mesure d'attaquer la creature")
109 ValueError: Votre personnage n'est pas en mesure d'attaquer la creature
110 attack("jouu","doru")?
111 The creature is dead
112 you have reste actuellement 0 de vie
113 you avec deux soixantait 330 d'argent dans votre pot commans
114 create("creature")?
115 The new creature is named Heribonnie with a long to wear, she will do a of damage and he has a of life
116 attack("jouu","Heribonnie")?
117 The character who decided to attack cannot because he is dead, the necromancer can revive him
118 abilities("assignage","jouu")
119 you currently have 268 money left
120 the assignage bring back to life jouu .
121 attack("jouu","Heribonnie")?
122 The creature is dead
123 si vous reste actuellement 2 de vie
124 vous avec deux soixantait 320 d'argent dans votre pot commans

```

Amélioration du personnages :

```

    @craze.craze()
    the new creature is named Pythor726 with a short to wear, she will do 8 of damage and he has 14 of life
    the abilities Craze "Pythor726"
    the creature has a spell of life left
    you currently have 300 gold coins
    the laces cast a volley on Pythor726.
    @craze_character("w")
    your character has not improved their strength, so you still have 300 gold coins
    your character has not improved their life, so you still have 300 gold coins
    @craze_character("w")
    your character has not improved their strength, so you still have 300 gold coins
    your character has not improved their life, so you still have 300 gold coins
    @craze_character("w")
    strength increases by 4: 20
    the amount of money left is : 296
    life increases by 2 : 18
    the amount of money left is : 292
    @craze_character("w")
    strength increases by 4: 30
    the amount of money left is : 288
    life increases by 2 : 12
    the amount of money left is : 284
    @craze_character("w")
    your character has not improved their strength, so you still have 284 gold coins
    life increases by 2 : 14
    the amount of money left is : 280

```

➤ **Conclusion :**

Ce projet a consolidé nos compétences dans la mise des spécifications des fonctions ainsi que dans l'utilisation des connaissances acquises au cours du cours , en plus il nous a aidé à développer l'esprit d'équipe au sein du groupe et diviser les tâches entre nous.