

Description du bonus

Un code secret

Définition de la fonction

Utilisation de la fonction

Quelques perspectives

Description du bonus

Un code secret

Le bonus que j'ai choisi est un [easter egg](#) (œuf de pâques). Un easter egg est une fonctionnalité cachée d'un programme informatique.

Cette fonctionnalité est accessible en entrant un code secret, [cheat code](#), une variante du [code Konami](#).

Le code secret est *fukushima*. Il met à zéro tous les points de vie de l'équipe adverse.

Définition de la fonction

J'ai créé une fonction dont voici la définition commentée en français pour cette présentation (on peut voir les commentaires en anglais dans le code source). Cette fonction est une méthode de la classe `EasterEgg`.

```
1 //définit une méthode dont le paramètre est un entier
2 func killAll(player: Int) {
3     //affiche ce message suite à l'entrée du code en cours de jeu
4     print("\nan easter egg is found !"
5         + "\nand it's a nasty one : THIS is a KILL ALL !\n")
6
7     //si le joueur 0 a entré le code
8     if (player == 0) {
9         //mettre les points de vie des membres de l'équipe 1 à 0
10        lifeTeam1 = [Int](repeating: 0, count: 3)
11
12        //sinon si le joueur 1 a entré le code
13    } else if (player == 1) {
14        //mettre les points de vie des membres de l'équipe 0 à 0
15        lifeTeam0 = [Int](repeating: 0, count: 3)
16    }
17 }
```

```

18 //dans l'éventualité où les joueurs voudraient refaire une parie
19 //réinitialiser tous les noms entrés dans le jeu
20 for _ in nameInGame {
21     nameInGame = [""]
22 }
23 //réinitialise la mémoire tampon pour passer les noms des membres d'équipe
24 bufferName = [""]
25 //réinitialise les noms des magiciens
26 nameOfWizard = ["", "", "", "", "", ""]
27 //des combattants de l'équipe 0
28 team0FighterName = ["", "", ""]
29 //et des combattants de l'équipe 1
30 team1FighterName = ["", "", ""]
31
32 //appelle la méthode lifeLevels()
33 //pour afficher le niveau de vie de chaque équipe, déclarer un vainqueur,
34 //et appeler une fonction pour proposer de relancer le jeu
35 report.lifeLevels()
36 }

```

Utilisation de la fonction

`killAll()` est éventuellement appelé au moment où le joueur doit choisir une action au début de son tour.

A chaque tour, un joueur peut choisir de combattre ou de soigner un membre de son équipe. Si le joueur écrit dans le terminal `fukushima` à ce moment, le programme lance le processus de mise à zéro des points de vie. Nous avons utilisé un `switch` (`choice` est de type `String` et a pour valeur ce qu'a écrit le joueur) :

```

1         switch choice {
2             //launch a combat turn
3             case "1": utilities.shell("clear") ; print("let's fight !\n") ;
chooseFighter0()
4                 //heal
5                 case "2":
6                     utilities.shell("clear")
7                     //if there's no wizard in the team, go fight
8                     if (nameOfWizard[0] == "") {
9                         print("there's no wizard in your team. go fight !\n") ;
chooseFighter0()
10                    //if the wizard is dead, go fight
11                    } else if (wizardLife[0] <= 0) {
12                        print("the wizard took the boat with the elves. RIP. now go
fight !\n") ; chooseFighter0()
13                    //else, go heal

```

```

14         } else {
15             chooseHeal0()
16         }
17         //cheat code launch killAll()
18         case "fukushima": utilities.shell("clear") ;
easterEgg.killAll(player: 0)
19         //invalid input
20         default: utilities.shell("clear") ; print("i didn't get it")
21         team0FightOrHeal()

```

Nous voyons les `case "1"` et `case "2"` pour lancer un combat ou une guérison et le `default` si le joueur a écrit une entrée invalide.

Dans le `case "fukushima"` nous voyons que la méthode prend l'argument `0` en paramètre. Cela signifie que c'est le joueur 0 qui a entré le code secret. Le paramètre `player` de la méthode `func killAll(player: Int)` permet de tester la valeur de cette variable pour connaître le joueur qui a entré le code. Si le test est vrai, les points de l'équipe adverse sont mis à 0. Par exemple :

```

1 //tester la valeur de la variable player
2 if (player == 0) {
3     //mettre les points de vie des membres de l'équipe 1 à 0
4     lifeTeam1 = [Int](repeating: 0, count: 3)
5 }

```

Quelques perspectives

La particularité de cet easter egg, c'est qu'en donnant au joueur la possibilité de gagner *toutes les parties*, il lui ôte le plaisir du jeu, l'issue incertaine de la partie, les choix à faire pour gagner, etc. En un sens, cette fonctionnalité tue le jeu. On prendra donc bien soin de cacher cette arme, fatale à tout point de vue...

Ou d'en jouer : si le secret venait à être découvert, il serait intéressant de débloquer la possibilité de jouer avec les morts ! Nous pourrions donc continuer à développer le jeu dans ce sens : introduire un mode zombie.