

## 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) :

```
1 //définit une fonction 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 partie
```

```

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 fonction 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 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. S'il 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": print("let's fight !\n") ; chooseFighter1()
4         //heal
5         case "2":
6             //if there's no wizard in the team, go fight
7             if (nameOfWizard[1] == "") {
8                 print("there's no wizard in your team. go fight !\n") ;
9                 chooseFighter1()
10            //if the wizard is dead, go fight
11            } else if (wizardLife[1] <= 0) {
12                print("the wizard took the boat with the elves. RIP. now go
13                fight !\n")
14                chooseFighter1()
15            //else, go heal
16            } else {
17                chooseHeal1()
18            }
19     }

```

```
16     }
17     case "fukushima": killAll(player: 1)
18     default: print("i didn't get it")
```

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 fonction prend l'argument `1` en paramètre. Cela signifie que c'est le joueur 1 qui a entré le code secret. Le paramètre `player` de la fonction `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, de l'issue incertaine de la partie, des 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.