

TP Symfony

Erwannig Louf

6 Novembre 2019

1. Introduction

1.1. Règles de codage

Vous devez respecter les règles de coding style définies dans les PSR-1 et PSR-2. Votre IDE peut vous aider !

1.2. Symfony

Le TP est à réaliser à l'aide du framework Symfony.

1.3. Dossiers

Vous devrez respecter au maximum un nommage de vos dossiers cohérent comme vu en cours et en vous aidant des exemples trouvés dans la documentation sur <http://symfony.com>.

Ex :

- Form/ pour les classes
- Entity/ pour les entités

1.4. Espace de nommage

Toutes vos classes devront se trouver dans l'espace de nommage AppBundle.

1.5. Serveur web

Pour le développement, vous pouvez utiliser le serveur web intégré à Symfony.

1.6. Évaluation

Cet exercice vise à évaluer votre maîtrise du langage PHP et du framework Symfony. Les critères suivants seront entre autres évalués :

- Utilisation d'un système de route cohérent ;
- Utilisation des formulaires Symfony ;
- Utilisation du système de validation des données avec des messages d'erreur en français ;
- Modélisation correcte des entités ;
- Utilisation des méthodes HTTP (GET, POST, PATCH, DELETE, ...), quand cela a du sens.

Le design du site ne fait pas parti de l'évaluation, concentrez-vous en priorité sur les fonctionnalités.

1.7. Sujet

L'objectif est de réaliser une arène de combattants, qui s'inspire du TD déjà réalisé en PHP-objet.

1.8. Rendu

Le code que vous aurez produit doit être placé dans une archive tar.gz ou zip. Le nom de l'archive doit être nom_prénom.ext. Ex : louf_erwannig.tar.gz. Pensez à exclure le dossier vendor/. L'archive doit contenir tous les éléments qui permettent de mettre en place et de tester l'application.

L'archive doit ensuite être envoyée à l'adresse : erwannig@studit.fr

Toutes archives qui seraient envoyées en retard seront ignorées.

2. Partie 1 (10 points)

2.1. Fonctionnalités

Votre arène devra comporter les fonctionnalités suivantes :

2.1.1. Consultation des combattants

Un visiteur qui consulte la page d'accueil du site peut consulter la liste des combattants de l'arène, ordonnés par date de création.

Un combattant a au moins : un nom, une race, une force, une intelligence, un nombre de points de vie, une date de création, une date de modification, une date de décès.

Les races possibles sont : Troll, Nain, Elfe

2.1.2. Création d'un combattant

Sur la page d'accueil, un bouton redirige vers une page de création d'un nouveau combattant.

2.1.3. Consultation d'un combattant

Depuis la liste des combattants, un clic sur le nom de l'un d'entre eux permet de l'afficher.

À la suite de celui-ci, la liste de ses combats est aussi visible, classée par ordre de date.

2.1.4. Modification/suppression d'un combattant

Sur la page de consultation d'un combattant, il est possible d'accéder à sa modification ou à sa suppression. Lorsque l'on tente de supprimer un combattant, un pop-up demande de confirmer l'action.

2.1.5. Lancement d'un tour de combat

Vous pouvez à tout moment démarrer un tour. Lors de ce tour, chaque combattant se voit attribuer un adversaire aléatoirement. Un type de zone est également tiré aléatoirement au sort (désert, forêt, prairie). Une phase de résolution des combats est lancée et résumée à l'écran.

Par exemple :

Combat n°456, opposant Thorin (14PV) à Helmut (15PV) :

- Helmut frappe le premier, il inflige 6 PV à Thorin
- Thorin inflige 3PV à Helmut
-
- Helmut tue Thorin, en lui infligeant 5 PV. Il remporte le match

Les caractéristiques des personnages ont une incidence sur la résolution des combats :

La Force

La force sert à connaître le nombre de points de vie que perd l'adversaire lors d'une attaque, à savoir Force/4. Par exemple, un nain ayant une force de 16 infligera 4 points de vie à chaque attaque.

La force de base est fixée à 10. Des multiplicateurs sont attribués :

- Aux Nains : random entre 1,5 et 2.

Prendre systématiquement l'entier supérieur

L'intelligence

Elle sert à savoir qui attaquera le premier. En cas d'égalité, le sort, toujours cruel désignera celui qui ouvrira les hostilités.

L'intelligence de base est fixée à 10. Des multiplicateurs sont attribués :

- Aux Elfes : random entre 1,5 et 2.

Prendre systématiquement l'entier supérieur

Les points de vie (ou PV)

Jauge de vie des Combattants. Un combattant à 0 est définitivement décédé.

Les PV de base sont fixés à 50. Des multiplicateurs sont attribués :

- Aux Elfes : random entre 1,5 et 2,5
- Aux Trolls : random entre 2,3 et 3

Prendre systématiquement l'entier supérieur

Les types de zones ont une influence sur les combats :

- Les Trolls perdent 20% de leurs PV dans les déserts
- Les Elfes ont un bonus de Force (+3) dans la forêt, tandis que les nains ont un malus de Force (-2).
- Dans la prairie, les nains ont un bonus de Force (+4) et les Trolls également (+2)

Un combattant mort ne peut plus participer aux combats suivants. Les survivants se voient régénérer leur stock de PV. Si à la fin d'un combat, un seul combattant vivant reste, il est affublé de l'étiquette "Vainqueur de tournoi" et voit son stock de PV augmenté de 10.

2.1.6. Consultation des combats

De même que pour les combattants, on peut voir la liste des combats passés, qui ils impliquaient et leur déroulé...

3. Partie 2 (10 points)

3.1. Fonctionnalités

Vous construirez une api qui permettra de retourner en JSON :

- La liste des combattants
- La liste des combats effectués
- Un combattant en fonction de son id
- Un combat en fonction de son id

Attention, certaines informations ne sont pas utiles à renvoyer (le slug par exemple)

3.1.1. SEO (Search Engine Optimization)

Pour améliorer le référencement, il est recommandé de faire les modifications suivantes sur l'affichage des combattants :

- Chaque combattant est accessible non pas via son id, mais via son slug. Le slug d'un combattant est le nom de celui-ci mis sous forme d'url. Par exemple pour le combattant ayant pour nom "Thorin Oakenshield, fils de Balin" aurait pour slug quelque chose comme : "thorin-oakenshield-fils-de-balin". Il faudra donc aussi vous assurer que chaque combattant a un slug différent ;
- Le titre (balise title) de la page d'un combattant a pour valeur le nom du combattant.

3.1.2. Image associée au combattants

Ajoutez une image aux combattants.

4. Bonus (1 points)

Prendre aussi en compte les caractères accentués dans le nom des combattants.