

🔧 D&D: Phase 2 > Éditeur de personnages (PHP)

Voici un **cahier des charges complet et structuré** pour la réalisation de l'éditeur de personnages Donjons & Dragons en PHP.



Objectif

Développer une **application web PHP** permettant de gérer des personnages de type *Donjons & Dragons* (version simplifiée basée sur la 5e édition). L'application servira de **back office** du projet global.

Elle doit permettre de **créer, afficher, modifier et supprimer** des personnages, et proposer une **interface claire et organisée**, fidèle à l'univers D&D.



Structure générale de l'application

L'application est constituée de plusieurs pages reliées par un **menu de navigation** accessible en permanence.

◆ Pages attendues

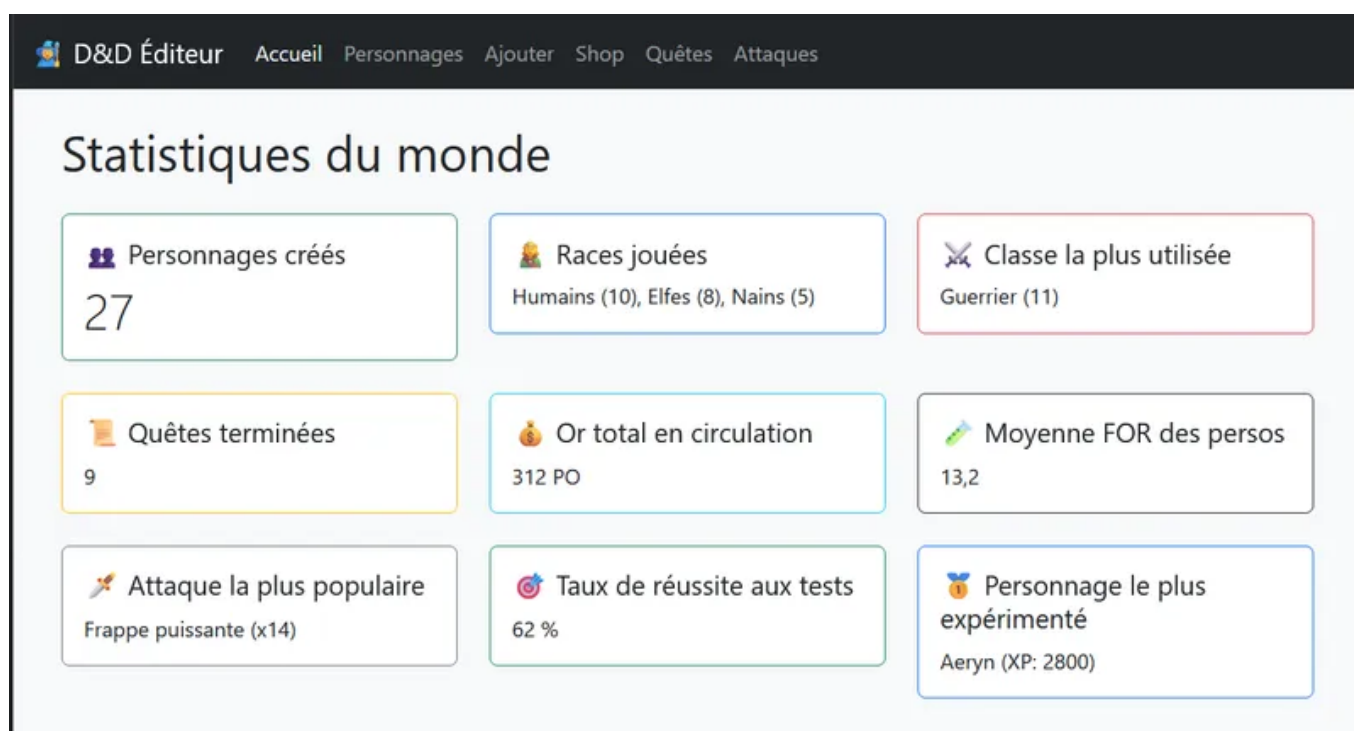
Page	Description
Accueil	Page d'accueil avec des statistiques globales
Liste des personnages	Tableau affichant tous les personnages enregistrés
Création d'un personnage	Processus en plusieurs étapes
Édition d'un personnage	Formulaire simplifié inspiré des fiches D&D
Équipement d'un personnage	Boutique en ligne pour équiper le personnage
Entraînement d'un personnage	Dojo en ligne pour entraîner le personnage
Apprentissage d'un personnage	Ecole en ligne pour éduquer le personnage
Suppression	Possibilité de supprimer un personnage existant

Un **menu fixe ou en haut de page** permet d'accéder facilement aux sections :

- Accueil
- Personnages
- Ajouter un personnage
- Autres sections (bonus, si souhaité)

Page d'accueil – Statistiques du monde

La page d'accueil doit afficher des **statistiques intéressantes** sous forme de **tableaux ou cartes visuelles**.



Exemples de statistiques à proposer (en fonction de ton équipe):

Statistique	Exemple	Team
Nombre total de personnages	37	Ninja
Nombre total de quêtes disponibles	18 quêtes actives	Guerrier
Nombre de PJ / PNJ	28 PJ / 9 PNJ	Paladin
Répartition par race	10 humains, 7 elfes...	Chasseur
Répartition par classe	12 guerriers, 8 magiciens...	Ninja
Classe la plus représentée parmi les PJ	10 Guerriers	Guerrier

Statistique	Exemple	Team
Moyenne d'âge	31,4 ans	Paladin
Personnage le plus haut niveau	Elandril (niv. 5)	Chasseur
Moyenne de Force / DEX / etc.	13.7 FOR, 11.3 DEX...	Guerrier
Nombre d'ennemis vs alliés	6 ennemis / 3 alliés	Paladin
Nombre de tests effectués	42	Chasseur
Nombre moyen d'objets par personnage	4.1	Ninja
XP moyen par personnage	840	Guerrier
Classe avec le plus de PV moyen	Guerrier : 36 PV	Paladin
Plus ancien personnage créé	Galdrim, créé le 1er mars	Chasseur
Dernier personnage modifié	Aria, le 10 mai	Ninja
Objets les plus fréquents	Épée courte (x7)	Guerrier
Répartition des alignements	8 bons, 5 neutres, 2 mauvais	Paladin
Score maximal de Charisme	20	Chasseur
Score minimal de Constitution	6	Ninja
Taux de réussite aux tests	63 %	Guerrier
Nombre de quêtes en cours / terminées	12 en cours / 6 terminées	Paladin
Personnage avec le plus d'objets	Galdrim (8 objets)	Chasseur
Race la plus rare	1 Tieffelin	Ninja
Personnage ayant le plus de PV	Krag (46 PV)	Guerrier
Moyenne d'objets par personnage	3,7	Paladin
Total d'or en circulation	327 PO cumulées	Chasseur
Quête avec la récompense la plus élevée	"L'œuf du dragon" (200 XP, 100 PO)	Ninja
XP total cumulé dans la base	14 350 XP	Guerrier
Répartition des alignements (graphique circulaire)	45 % bons, 35 % neutres, 20 % mauvais	Paladin
Pourcentage de PJ ayant terminé au moins une quête	38 %	Chasseur
Moyenne de réussite aux tests	61 %	Ninja
Nombre d'objets achetés en boutique	76 achats	Guerrier
Personnage avec le plus d'XP	Elindra (2 750 XP)	Paladin
Répartition des personnages par niveau	4 niv. 1, 9 niv. 2, 6 niv. 3, etc.	Chasseur



Liste des personnages

- Affiche tous les personnages de la base dans un **tableau lisible**.

- Chaque ligne doit contenir :
 - Nom
 - Race
 - Classe
 - Alignement
 - Niveau
 - Type (PJ / PNJ)
 - Actions possibles (🔍 Voir, ✎ Modifier, 🛠 Équiper, ⚡ Entraîner, ✖ Supprimer)
 - Prévoir un bouton **Ajouter un personnage**

La création se fait en **deux étapes** :

◆ Formulaire d'édition d'un personnage

- Affiche un formulaire avec les champs :
 - **Nom**
 - **Race** (liste déroulante)
 - **Classe** (liste déroulante)
 - **Alignement** (liste : Loyal Bon, Neutre, Chaotique Mauvais...)
 - **Type** (PJ ou PNJ)
 - **Catégorie PNJ** si applicable (Allié / Ennemi)

Tu as le choix de poster ce formulaire vers une autre page PHP pour le traitement ou de le poster vers la même page.

Avant d'enregistrer les informations de ton personnage en base de données, prends soin de générer toutes les caractéristiques nécessaires, selon les consignes suivantes.

Génération des valeurs aléatoires

Génère automatiquement ces valeurs :

- **Caractéristiques (FOR, DEX, CON, INT, SAG, CHA)** : générées aléatoirement (ex : 4d6, on garde les 3 meilleurs)
- **Modificateurs de caractéristiques** : calculés automatiquement
- **Points de vie** : calculés selon la classe
- **XP initial** : 0
- **Niveau initial** : 1
- **Inventaire vide par défaut**

Points de vie (PV)

Chaque personnage possède un nombre de **points de vie (PV)** qui reflète sa **résistance physique**. Ce nombre dépend :

- de sa **classe**
- de sa **Constitution**
- et de son **niveau**

En D&D, chaque classe possède un **dé de vie** (Hit Die).

Tableau des dés de vie par classe

Classe	Dé de vie	PV au niveau 1
Guerrier	d10	10 + mod CON
Magicien	d6	6 + mod CON
Voleur	d8	8 + mod CON
Clerc	d8	8 + mod CON
Barbare	d12	12 + mod CON



Gestion des pièces d'or (PO)

À la création du personnage, on attribue **aléatoirement un montant de pièces d'or de départ**, selon la classe du personnage.

Classe	Pièces d'or de départ (tirage simplifié)
Guerrier	entre 40 et 60 PO
Voleur	entre 30 et 50 PO
Magicien	entre 20 et 40 PO
Clerc	entre 30 et 50 PO
Barbare	entre 10 et 30 PO

◆ Visualisation – Fiche personnage complète

La fiche devrait ressembler à ceci (éventuellement à adapter en fonction des consignes):

Affiche également l'inventaire et la liste des sorts connus ou des attaques maîtrisées. Avec les liens qui permettent d'aller équiper ton personnage.



Édition

- La **page d'édition** affiche la **fiche complète du personnage** (comme dans la création) avec les champs modifiables pour certaines valeurs.
- Il est possible de :
 - Modifier le nom
 - Modifier les 6 caractéristiques
 - Modifier le nombre de pièces d'or

Elle pourrait ressembler à ceci:

Page "Marchand" – Équipement du personnage

Objectif

Permettre à l'utilisateur de **sélectionner des objets** (armes, armures, potions, objets magiques...) à acheter pour un personnage, en fonction de **ce qu'il peut se permettre** et **ce qui lui est autorisé**.

◆ Où cette page est-elle accessible ?

- Dans la **liste des personnages**, ajouter un bouton 🛒 "Équiper" ou "Shop"
 - Dans la **fiche d'un personnage**, un onglet ou un bouton "Aller au magasin"
-



Fonctionnement de la page Marchand

1. La page commence par afficher un **récapitulatif** du personnage :
 - Nom, classe, race, niveau, XP
 - Pièces d'or disponibles
 - Inventaire actuel
2. Affichage d'une **liste d'objets disponibles à l'achat**, en fonction de :
 - **XP ou niveau** : certains objets nécessitent un niveau minimum
 - **Or disponible** : seuls les objets que le joueur peut se permettre sont activables (les autres sont grisés)
3. Chaque objet affiché comprend :
 - Nom
 - Type
 - Prix en pièces d'or
 - Effet (tooltip ou description courte)
 - Bouton "Acheter"
4. Lorsqu'un objet est acheté :
 - Il est ajouté à l'inventaire du personnage

- Le montant correspondant est retiré de ses pièces d'or
- Le bouton "Acheter" devient désactivé si plus assez d'or

💡 **ASTUCE** Une façon simple de réaliser cette liste Avec les boutons pour ajouter des éléments consiste à créer un formulaire séparé dans chaque case du tableau avec l'identifiant du personnage et l'identifiant de l'élément à ajouter. Une fois l'acquisition validée, tu peux rediriger vers la page de visualisation.

Exemple:

```

1 | <td>
2 |     <form method="POST" action="buy.php">
3 |         <input type="hidden" name="perso_id" value="4">
4 |         <input type="hidden" name="item_id" value="45">
5 |         <input type="submit" value="Acheter">
6 |     </form>
7 | </td>

```

Il n'est pas nécessaire de gérer différemment les items qui sont ajoutés plusieurs fois. Par exemple, si l'armure magique est ajoutée 3 fois, elle peut apparaître 3 fois dans l'inventaire.

Page "Dojo"/"Attaques" – Développement du personnage

Objectif

Permettre à l'utilisateur de **sélectionner des attaques spéciales** à ajouter à un personnage, en fonction de **ce qu'il peut se permettre et ce qui lui est autorisé**.

◆ Où cette page est accessible ?

- Dans la **liste des personnages**, ajouter un bouton 🛒 "Entraîner" ou "Dojo"
- Dans la **fiche d'un personnage**, un onglet ou un bouton 🛒 "Entraîner" ou "Dojo"



Fonctionnement de la page Dojo

1. La page commence par afficher un **récapitulatif** du personnage :
 - Nom, classe, race, niveau, XP
 - Pièces d'or disponibles
 - Attaques actuelles
2. Affichage d'une **liste filtrée d'attaques disponibles**, en fonction de :
 - **XP ou niveau** : certains objets nécessitent un niveau minimum
 - **Or disponible** : seuls les objets que le joueur peut se permettre sont activables (les autres sont grisés)
3. Chaque objet affiché comprend :
 - Nom
 - Type
 - Prix en pièces d'or
 - Effet (tooltip ou description courte)
 - Bouton "Acheter"
4. Lorsqu'un objet est acheté :
 - Il est ajouté à la liste des attaques connues du personnage
 - Le montant correspondant est retiré de ses pièces d'or
 - Le bouton "Acheter" devient désactivé si plus assez d'or

Exemples d'attaques:

Nom de l'attaque	Niveau min	Prix (PO)	Description
Frappe lourde	1	5	Coup puissant infligeant +2 dégâts
Riposte rapide	1	8	Permet d'attaquer immédiatement après une parade
Coup de bouclier	1	6	Peut étourdir l'ennemi pendant 1 tour
Percée offensive	2	10	Ignore l'armure sur un jet critique
Frappe tournoyante	2	12	Frappe tous les ennemis autour
Attaque précise	1	9	Bonus de +2 au jet d'attaque
Coup renversant	2	11	Fait tomber l'ennemi au sol sur un succès

Nom de l'attaque	Niveau min	Prix (PO)	Description
Frappe des deux mains	3	15	Double les dégâts avec une arme lourde
Enchaînement brutal	3	18	Permet deux attaques consécutives
Lancer de hache	1	5	Attaque à distance avec une hache légère
Estoc rapide	2	10	Ignore bonus de DEX à la CA
Contre-attaque	2	12	Riposte automatique sur échec de l'adversaire
Coup de genou	1	4	Frappe à courte portée, désoriente
Frappe rageuse	3	20	Dégâts x1,5 si PV < 50 %
Parade parfaite	2	14	Annule les dégâts une fois par combat
Charge furieuse	3	16	Dégâts + jet de Force pour repousser
Attaque circulaire	4	22	Frappe tous les ennemis dans un cône de 3 cases
Frappe critique améliorée	4	25	Critique sur 19-20 au lieu de 20
Frappe silencieuse	2	13	Ne déclenche pas d'alerte lors d'un combat furtif
Désarmer	3	15	Force l'ennemi à lâcher son arme sur réussite

🪄 Page "Écode de magie" – Apprentissage du personnage

🎯 Objectif

Permettre à l'utilisateur de **sélectionner des sorts** à ajouter à un personnage, en fonction de **ce qu'il peut se permettre** et **ce qui lui est autorisé**.

◆ Où cette page est accessible ?

- Dans la **liste des personnages**, ajouter un bouton  "Apprendre" ou "Ecole"
- Dans la **fiche d'un personnage**, un onglet ou un bouton  "Apprendre" ou "Ecole"



Fonctionnement de la page École de Magie

1. La page commence par afficher un **récapitulatif** du personnage :
 - Nom, classe, race, niveau, XP
 - Pièces d'or disponibles
 - Attaques actuelles
2. Affichage d'une **liste des sorts disponibles**, en fonction de :
 - **XP ou niveau** : certains objets nécessitent un niveau minimum
 - **Or disponible** : seuls les objets que le joueur peut se permettre sont activables (les autres sont grisés)
3. Chaque objet affiché comprend :
 - Nom
 - Type
 - Prix en pièces d'or
 - Effet (tooltip ou description courte)
 - Bouton "Acheter"
4. Lorsqu'un objet est acheté :
 - Il est ajouté à la listes des sorts connus du personnage
 - Le montant correspondant est retiré de ses pièces d'or
 - Le bouton "Acheter" devient désactivé si plus assez d'or

Liste de 20 sorts possibles

Nom du sort	Niveau min	Prix (PO)	Description
Projectile magique	1	5	Crée 3 projectiles magiques automatiques (1d4+1)
Rayon de givre	1	4	Inflige des dégâts de froid et ralentit la cible
Bouclier	1	6	+5 CA jusqu'au prochain tour
Armure de mage	1	8	Augmente la CA pendant 8h
Main spectrale	1	5	Manipule à distance de petits objets
Lumière dansante	1	3	Fait apparaître 4 orbes lumineuses mobiles
Choc électrique	2	10	Inflige des dégâts à une cible métallique ou mouillée

Nom du sort	Niveau min	Prix (PO)	Description
Saut	2	10	Triple la hauteur de saut d'un allié
Invisibilité	3	15	Rend la cible invisible pendant 1 minute
Détection de la magie	1	6	Permet de sentir les sources magiques proches
Flèche acide de Melf	3	18	Crée un projectile acide infligeant 2d4 dégâts
Mur de vent	4	20	Crée un mur qui bloque projectiles et fumées
Cône de froid	5	25	Inflige 8d8 dégâts de froid en zone
Hâte	4	22	Donne une action supplémentaire par tour
Boule de feu	5	30	Inflige 8d6 dégâts de feu sur une grande zone
Télékinésie	4	20	Déplace objets ou ennemis par la pensée
Charme-personne	2	8	Force une cible à te considérer comme allié
Lévitation	2	10	Permet de flotter à 6 m du sol
Terreur	3	15	Provoque la fuite des ennemis faibles d'esprit
Barrière magique	4	18	Réduit de moitié les dégâts magiques reçus



Base de données et accès

L'application communique avec une **base de données MySQL**. Les accès doivent être centralisés dans un fichier `config.php`. La base sera la **même que celle conçue dans la première phase du projet**.

Les objets, races et classes peuvent être stockés dans des tables séparées ou directement codés en dur (selon le niveau visé).



Interface

- L'interface doit rester sobre, fonctionnelle et claire.
- Utilise HTML5 et CSS3, éventuellement un peu de Bootstrap si souhaité.
- Le formulaire doit **ressembler autant que possible à une fiche papier D&D**.



Bonus possibles

- Pagination sur la liste des personnages
 - Statistiques dynamiques avec JS ou graphiques (Chart.js)
 - Recherche ou tri par caractéristiques
 - Téléchargement de la fiche en PDF
 - Système de validation des données côté client
-