

ALOM - TP 10 - Practice even more !

Table of Contents

1. Présentation et objectifs	1
2. game-ui	1
2.1. Ecran de combat !	2
2.1.1. Le controlleur	4
2.2. Cross Origin sur Battle-API	5
2.2.1. Configuration	5
3. Gain d'XP	5
4. La boutique	6

1. Présentation et objectifs

Le but est de continuer le développement de notre architecture "à la microservice".

Nous allons :

- continuer (ou commencer) le développement de notre micro-service de combat !
- développer un micro-service de boutique

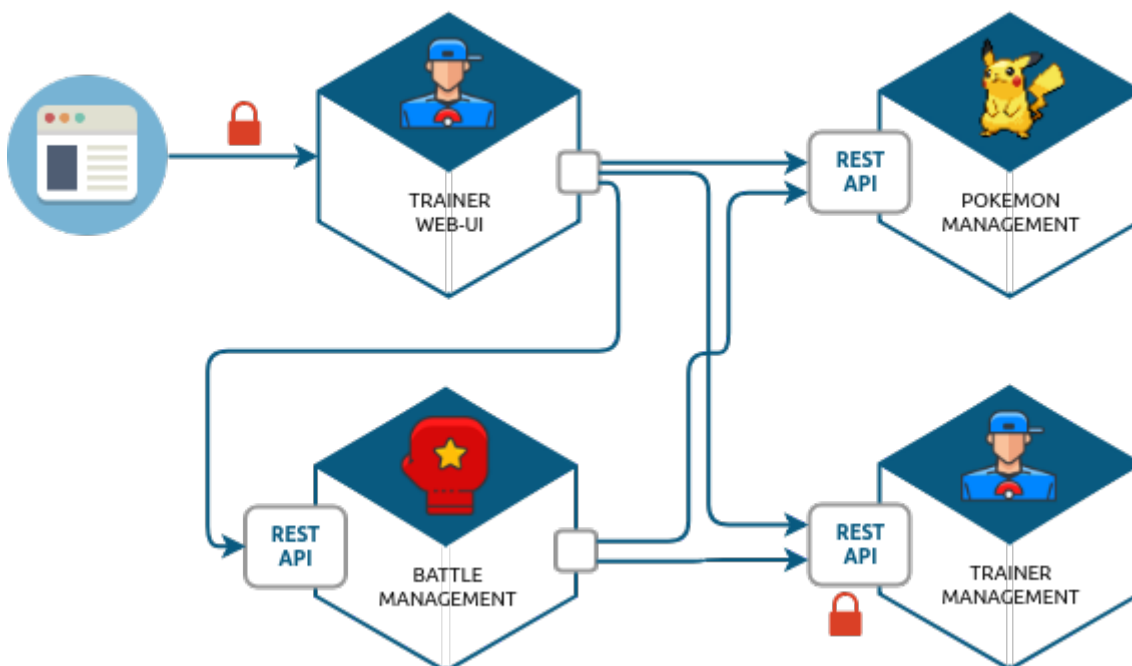


Figure 1. Notre architecture !

2. **game-ui**

2.1. Ecran de combat !



Cette partie nécessite d'avoir un projet `battle-api` complètement fonctionnel.

Pour vous faciliter le travail, j'ai développé pour vous un écran simple de combat, ainsi qu'un javascript (vanilla), qui requête en AJAX l'api `/battles` et permet de jouer un combat !

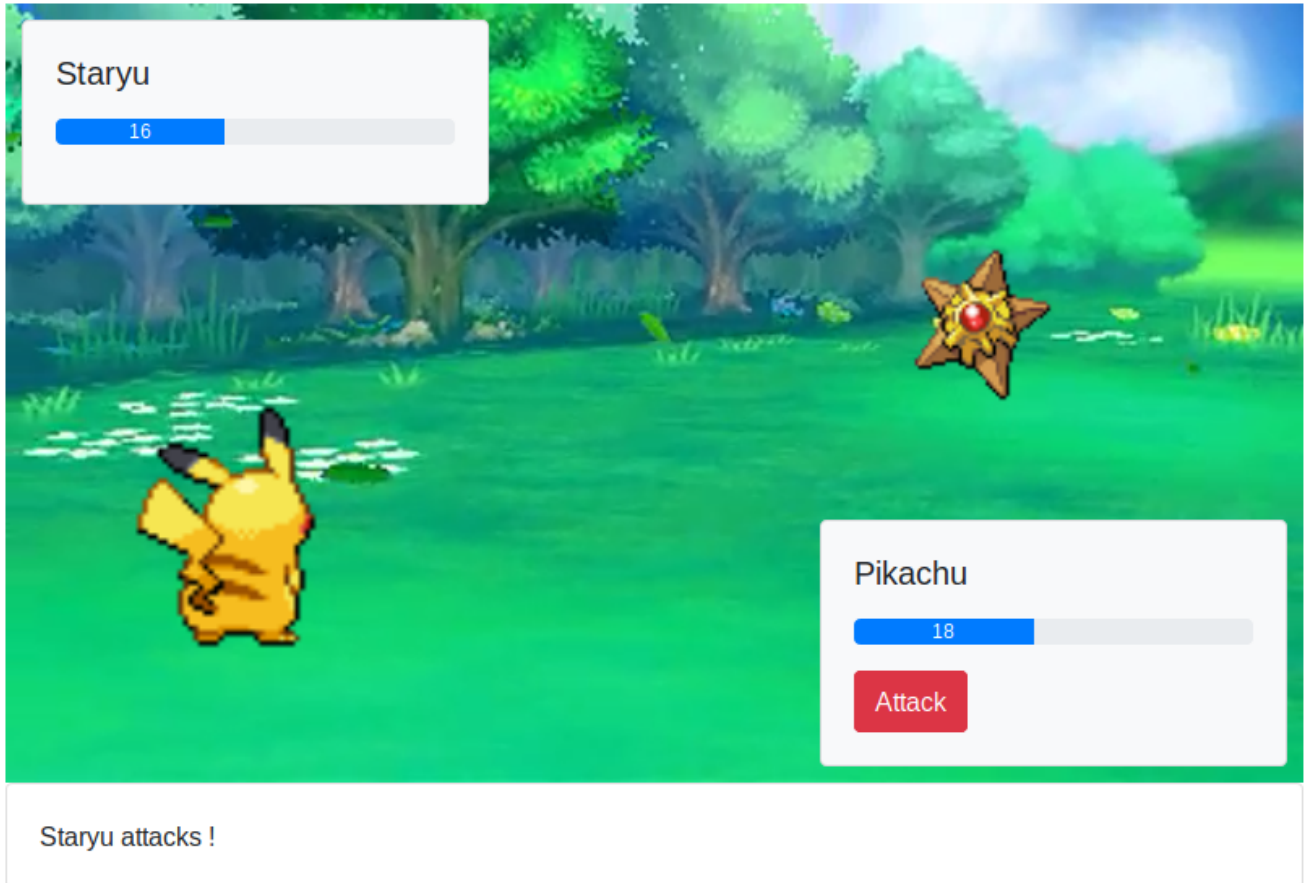


Figure 2. Un combat en cours !

Le JS est disponible ici : [battle.js](#).

L'image de fond est disponible ici : [battle_background.png](#).

L'écran de jeu est défini en template mustache via le code suivant :

fight.html

```
<!doctype html>
<html lang="en">
<head>
  <!-- Required meta tags -->
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-
fit=no">
  <title>Pokemon Manager</title>

  <link rel="stylesheet"
```

```

href="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.4.1/css/bootstrap.min.css"
integrity="sha384-Vkoo8x4CGs03+Hhvx8T/Q5PaXtkKtu6ug5TOeNV6gBiFeWPGFN9MuhOf23Q9Ifjh"
crossorigin="anonymous">
    <link rel="stylesheet"
href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/animate.css/3.7.2/animate.min.css">
</head>

<body>

<div class="container">
    <h1 class="pt-md-5 pb-md-5">Arena </h1>

    <h2>{{trainerName}} Vs {{opponentName}}</h2>

    <div class="gameZone" style="width: 800px; height: 480px; position:relative;
margin: auto; background: url('/images/battle_background.png')">

        <img id="{{trainerName}}-pokemon-img" style="position:absolute; width: 300px;
left: 0px; bottom: 0px;"/>
        <img id="{{opponentName}}-pokemon-img" style="position:absolute; width: 200px;
right: 100px; top: 100px;"/>

        <div class="card bg-light" style="width: 18rem; position:absolute;
bottom:10px; right: 10px; ">
            <div class="card-body">
                <h5 class="card-title" id="{{trainerName}}-pokemon-name"></h5>
                <p>
                    <div class="progress">
                        <div class="progress-bar" id="{{trainerName}}-pokemon-hp"
role="progressbar" style="width: 0%;" aria-valuenow="0" aria-valuemin="0" aria-
valuemax="100"></div>
                    </div>
                </p>

                <button class="btn btn-danger" id="attack-btn"
onclick="playerCommand('ATTACK');">Attack</button>
            </div>
        </div>

        <div class="card bg-light" style="width: 18rem; position:absolute; top: 10px;
left: 10px;">
            <div class="card-body">
                <h5 class="card-title" id="{{opponentName}}-pokemon-name"></h5>
                <p>
                    <div class="progress">
                        <div class="progress-bar" id="{{opponentName}}-pokemon-hp"
role="progressbar" style="width: 0%;" aria-valuenow="0" aria-valuemin="0" aria-
valuemax="100"></div>
                    </div>
                </p>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        </div>
    </div>

    <div class="card card-body" id="message" style="width: 800px; margin: auto;">
    </div>

</div>

<script src="https://code.jquery.com/jquery-3.4.1.min.js" integrity="sha256-
CSXorXvZcTkaix6Yvo6HppcZGetbYMGWSFlBw8HfCJo=" crossorigin="anonymous"></script>

<script src="/scripts/battle.js" type="application/ecmascript"></script>

<script type="application/ecmascript">
    $( document ).ready(function() {
        startBattle("{{trainerName}}", "{{opponentName}}");
    });
</script>

</body>
</html>

```

Le template a besoin de 2 variables : `trainerName` et `opponentName`.

Le fichier `battle.js` doit être déposé dans `src/main/resources/static/scripts`. L'image de fond doit être déposée dans `src/main/resources/static/images`.

Le combat utilise `Bootstrap`, `JQuery` et `Animate.css`.

2.1.1. Le controlleur

Le controlleur servant cet écran peut être codé de cette manière :

BattleController.java

```

1 @GetMapping("/fight/{opponent}")
2 public ModelAndView fight(Principal principal, @PathVariable String opponent){
3     var modelAndView = new ModelAndView("fight");
4
5     modelAndView.addObject("trainerName", principal.getName());
6     modelAndView.addObject("opponentName", opponent);
7
8     return modelAndView;
9 }

```

De cette manière, on peut déclencher un combat en se rendant sur l'URL <http://localhost:9000/fight/Misty>

2.2. Cross Origin sur Battle-API

Le script `battle.js` appelle l'API battle. Cette API est appelée en `Cross-Origin`. Du point de vue du navigateur web (firefox/chrome), l'origine est composée :

- du scheme (ex: http/https)
- de l'hôte (ex: localhost)
- du port (ex: 9000/8080...)

Lorsqu'une requête est émise vers une autre origine que celle de la page affichée, le navigateur exécute tout d'abord une requête `HEAD`, pour demander au serveur s'il accepte d'être appelé depuis une autre origine que lui-même. C'est une mécanique de sécurité permettant d'éviter les appels indésirables sur une API.

Nous devons donc activer le support du `Cross-Origin` sur notre API battle, pour qu'elle accepte les requêtes provenant du navigateur web.



Nous n'avons à gérer le `Cross-Origin` uniquement quand c'est un navigateur qui est la source d'une requête. Pas besoin de `Cross-Origin` pour les appels entre APIs.

2.2.1. Configuration

La configuration du `Cross-Origin` en Spring se fait en ajoutant l'annotation `@CrossOrigin` sur les contrôleurs ou méthodes à autoriser. Ajoutez cette annotation sur le contrôleur de votre `battle-api`.

3. Gain d'XP

Avec l'arrivée des combats, on constate que les statistiques de nos chers Pokemon sont importantes. Les combats successifs mettent les Pokemon et leurs dresseurs à rude épreuve.

Ajoutez la statistique "experience" aux Pokemon, dans l'API Trainer. La statistique "level" devient une propriété calculée.

Le niveau du Pokemon "level" est la racine cubique du nombre de points d'expérience (arrondi à l'inférieur). À l'inverse, un pokemon d'un certain niveau possède en points d'expérience la valeur du niveau au cube.

Par exemple, Ondine (Misty), possède un Stari et un Staross, de niveaux 18 et 21. Stari a donc 18^3 points d'expérience, soit 5832. Staross a 21^3 points d'xp, soit 9261.

Avec 6245 points d'expérience, Pikachu est au niveau 18 également. Pour passer au niveau 19, il lui faudra $19^3 - 6245$ points d'XP supplémentaire.

Les niveaux des Pokemon sont limités à 100 pour un nombre d'XP maximum de 1 000 000.

Le gain d'expérience lors d'un combat est régi par la formule suivante :

$1.5 * (\text{baseExperience}) * (\text{level pokémon vaincu})$

Quand Pikachu met KO le Stari d'Ondine, il gagne $1.5 * 112 * 18 = 3024$ points d'expérience

L'expérience des Pokémon grandit à chaque combat, et leur niveau avec.

Dans l'API Battle, lorsqu'un Pokémon en met KO un autre, modifiez l'expérience du Pokémon qui a gagné avec ces formules, et sauvegardez la nouvelle information dans l'API Trainer (via un PUT HTTP)

4. La boutique

Le lien pour créer le squelette de votre projet sur GitLab est le suivant : [GitLab Classrooms](#).

Les dresseurs de Pokémon ont un portefeuille virtuel composé de Poké-Dollar ☐.

Ils peuvent créditer leur portefeuille en achetant des Poké-Dollar, au taux de change d'1 euro pour 20 000 ☐. Chaque dresseur démarre avec la somme de 10 000 ☐ offerts. Un dresseur qui se crée un compte, peut aussi également choisir un Pokémon offert parmi les 3 starters (id 1, 4, 7).

Une boutique leur permet :

- d'acheter des Pokébolls contenant des Pokémon aléatoires !
- d'acheter des bonbons pour augmenter le niveau d'un Pokémon !

Voici quelques objets disponibles dans la boutique:

Super Bonbon	Augmente le niveau d'un Pokémon !	5 000 ☐
Pokeball	Contient un Pokémon aléatoire commun de niveau 5	10 000 ☐
SuperBall	Contient un Pokémon aléatoire non-commun de niveau 10	25 000 ☐
HyperBall	Contient un Pokémon aléatoire rare de niveau 20	50 000 ☐
MasterBall	Contient un Pokémon aléatoire légendaire (un seul achat max par dresseur) de niveau 40	100 000 ☐

L'achat d'une PokeBall, SuperBall, HyperBall ou MasterBall a pour effet d'ajouter le Pokémon à la liste des Pokémon du dresseur, avec le niveau 5.

Table 1. Ids de rareté des Pokémon (probabilités égales pour chaque id)

Pokémons communs	10 13 16 19 41 133 48 43 129 96 52 21 69 46 98 116
------------------	--

Pokemons non-communs	35 32 29 23 104 118 60 90 39 81 92 102 79 54 124 120 72 132
Pokemons rares	147 58 74 95 77 37 109 27 126 63 25 125 66 88 111 100 108 123 127 114 138 140
Pokemons légendaires	144 145 146 150 151

La boutique doit :

- gérer le portefeuille de chaque dresseur, et lui permettre de l’approvisionner via une API REST
- exposer une API REST consommable par le `game-ui` pour afficher la liste des produits
- mettre à jour l’équipe du dresseur lors d’un achat (avec un PUT REST)