

Mini-projet Groupe C

Langage C

Cahier des charges

SUPER-HEROS

I. Description – but du mini-projet

Créer une application en ligne de commande qui permet aux utilisateurs de parcourir des informations sur différents super-héros, de voir leurs statistiques détaillées et de comparer leurs attributs.

II. Fonctionnalités

1. Affichage des Super-Héros

- Lire un fichier JSON contenant les informations sur les super-héros.
- Afficher la liste des super-héros avec un identifiant unique, leur nom, et quelques informations de base dans le terminal.

2. Détails sur le Super-Héros

- Permettre à l'utilisateur d'entrer l'identifiant d'un super-héros pour afficher ses détails complets (statistiques de "powerstats", apparence, etc.) dans le terminal.

3. Recherche et Filtre

- Implémenter une fonctionnalité de recherche qui permet de trouver un super-héros par nom.
- Ajouter des options pour filtrer les super-héros par différents critères (force, intelligence, etc.) en utilisant des commandes spécifiques.

4. Comparaison de Super-Héros

- Permettre à l'utilisateur de saisir les identifiants de deux super-héros pour les comparer. Afficher leurs "powerstats" côte à côte dans le terminal pour une comparaison facile.

III. Fonctionnalités avancées

5. Personnalisation de Profil (simplifiée)

- Permettre à l'utilisateur de sauvegarder une liste de super-héros favoris dans un fichier.
- Offrir une option simple pour ajouter ou retirer des super-héros de cette liste.

6. Quiz Interactif (adapté)

- Créer un quiz en ligne de commande où l'utilisateur doit deviner des super-héros à partir de descriptions ou de statistiques.
- Offrir des points pour chaque réponse correcte et afficher un score à la fin du quiz.

7. Intégration de Contenu Textuel à la place de Vidéos

- Au lieu d'intégrer des vidéos, fournir des liens ou des références textuelles vers des ressources en ligne où l'utilisateur peut trouver plus d'informations sur les super-héros (par exemple, Wikipedia, IMDb).

8. création d'une application GUI avec gtk

- Transformez votre programme en une application avec une interface graphique utilisant GTK.

Points Techniques à Considérer :

- **Gestion des Fichiers JSON** : Utiliser une bibliothèque C comme `jansson` pour parser et manipuler des données JSON.
- **Interface en Ligne de Commande** : Utiliser `readline` ou des fonctions similaires pour une interaction plus fluide avec l'utilisateur.
- **Stockage de Données** : Les favoris et les scores du quiz peuvent être stockés dans des fichiers textes simples ou des fichiers JSON pour une persistance simple.
- **Documentation** : Fournir une documentation claire sur les commandes disponibles et leur utilisation.