

Alors que les combats font rage, l'arène indique le nombre de mort de la journée :
"L'arène décompte un total de XX morts aujourd'hui"

Nos gladiateurs remarquent que certains sénateurs commencent à s'intéresser à eux...
peut-être un futur donateur?

Les sénateurs, parlons en d'ailleurs...

Chaque sénateur et c'est ce qui intéresse nos combattants, détient une bourse de sesterces à donner au gladiateur de son choix à la fin du combat.

Le sénateur Maurice Antiste a 450 sesterces à offrir au plus méritant.

Le sénateur Sylla Auguste a 370 sesterces à offrir.

Le sénateur Marc Caligula en a 1145.

Au plus fort de la bataille, l'un des gladiateurs meurt brutalement (choisissez lequel, il l'aura forcément mérité)... il n'empochera pas la mise de nos sénateurs.

L'arène annonce : "OHH OUUII, MACHIN TRUC EST TOMBÉ !!"

(Le nombre de mort se met à jour : +1 !)

C'est alors qu'une annonce retentit : "----- SENATEURS, CHOISISSEZ VOTRE HEROS ----"

Les sénateurs antiste et caligula font le même choix, ils choisissent le gladiateur (à vous de choisir). On peut dire qu'ils forment un groupe de sénateurs (un tableau de sénateurs ?) qui vont s'associer au gladiateur.

Le sénateur auguste, lui, choisira l'autre gladiateur.

Et voici venir la fin du combat, enfin.

Les deux gladiateurs restant regagnent leur vestiaire pour compter leurs gains : pour chaque sénateur qui s'est associé à lui, le gladiateur a remporté sa bourse.

Affichez pour chaque gladiateur : "Le gladiateur Machin truc termine le combat avec le soutien de:

<prenom et nom du sénateur>"

(S'il y en a plusieurs, on les liste tous)

Pour finir, l'arène fait le compte :

"L'arène décompte un total de XX morts aujourd'hui"

Bonus : Afficher pour chaque gladiateur : "Le gladiateur Machin Truc a gagné XX sesterces"

Bonus 2 : Afficher : "Le gladiateur le plus riche est <Machin Truc> (c'est le système qui recherche et affiche le gladiateur le plus riche, pas vous qui faites un gladiateur.getNom();)

Indice : on passe un tableau de gladiateurs à la fonction getPlusRiche