

- Créer une arme avec un nombre de dégât et un nom d'attaque
- Créer une arme avec un nombre de dégât et un nom d'attaque
-
- Créer un raptor avec un nom, un nombre de pv, une arme, un niveau de frénésie
-
- Créer un chasseur avec un nom, un nombre de pv, une arme, un niveau de frénésie
- Créer un chasseur avec un nom, un nombre de pv, une arme, un niveau de frénésie
- Créer un chasseur avec un nom, un nombre de pv, une arme, un niveau de frénésie
-
- Déclarer un nombre de coup de feu = 0
- Déclarer un scanner

// la demande utilisateur

- Afficher ----- ENTRER DANS LA SIMULATION -----
- Afficher ----- 1 - Lancer le programme -----
- Afficher ----- 0 - Quitter -----
- Afficher -----
- Récupérer la réponse de l'utilisateur
- Si la réponse est différente de 1
 - Afficher Fermeture du programme
 - Sortir du programme

// le combat

- tant que la vie du raptor est supérieur à 0 ET (la vie du chasseur 1 est supérieur à 0 OU la vie du chasseur 2 est supérieur à 0 OU la vie du chasseur 3 est supérieur à 0)
 - si la vie du chasseur 1 est supérieur à 0
 - le chasseur1 lance une attaque sur le raptor
 - le raptor attaque le chasseur 1
 - son nombre de coup de feu augmente de 1
 - le chasseur boit
 - si la vie du chasseur 2 est supérieur à 0
 - le chasseur2 lance une attaque sur le raptor
 - le raptor attaque le chasseur 2
 - son nombre de coup de feu augmente de 1
 - le chasseur boit
 - si la vie du chasseur 3 est supérieur à 0
 - le chasseur3 lance une attaque sur le raptor
 - le raptor attaque le chasseur 3
 - son nombre de coup de feu augmente de 1
 - le chasseur boit
 - Afficher les PV du raptor
 - Afficher les PV du chasseur1
 - Afficher les PV du chasseur2

- Afficher les PV du chasseur3
- // contrôle du jour qui se lève
- si le nombre de coup de feu est supérieur ou égal à 6
- la variable reponse = 0
- tant que la reponse est égale à 0
 - Afficher ----- LE JOUR SE LEVE -----
 - Afficher ----- REPRENDRE LE COMBAT ? -----
 - Afficher ----- 1 - Oui -----
 - Afficher ----- 0 - Non -----
 - Afficher -----
 - Récupérer la réponse de l'utilisateur
 - Si la réponse de l'utilisateur est égale à 0
 - Afficher ----- OK. DITES NOUS QUAND VOUS ETES PRET -----
- mettre le nombre de coup de feu à 0
-
- fermer le scanner
- si la vie du raptor est supérieur à 0
 - Afficher Les 3 chasseurs sont mort, victoire du raptor et de son attaque <nom>
- Sinon
 - Afficher Le raptor est mort, victoire des chasseur et de leur attaque <nom>

La fonction attaquer(Combattant combattant, String type)

(sachant que l'attaquant est celui qui lance la fonction)

mettre le nombre de PV du combattant égal à le nombre de PV du combattant - les dégats de l'arme de l'attaquant * la frénésie de l'attaquant

si la vie du combattant est inférieur ou égale à 0

- Afficher Une mort dans le simulateur
- Afficher Il s'agit d'un <type>

La fonction boire()

tirer un nombre au hasard entre 0 et 10

si le nombre est supérieur ou égal à 7

- augmenter la frénésie de 1