Calculateur de dégâts Pokémon :

On commence par choisir 2 pokémons, le sien et celui de l’adversaire, parmi un grand nombre de choix

Ce pokémon aura un ou deux type défini par défaut

On attribue à chacun un niveau, de 1 à 100, ainsi qu’un genre : male, femelle ou asexué.

On affiche ensuite leurs 6 statistiques : point de vie, attaque, défense, attaque spéciale, défense spéciale, vitesse.

Ces statistiques seront définis automatiquement en fonction du pokémon choisi.

Ces statistiques possèdent aussi 2 autres valeurs qui elles peuvent être modifié, les IV allant de 0 à 31 et les EV allant de 0 à 252.

On affiche ensuite le résultat du calcul de ces 3 valeurs pour obtenir la statistique finale

Le pokémon possède aussi un talent, il en existe un grand nombre.

Ceux-ci peuvent avoir une nature qui peut influencer leurs dégâts, on peut en choisir une seule parmi plusieurs (à peu près une vingtaine).

On peut leur donner un nombre de point de vie si ceux-ci ont déjà été blessé.

Le pokémon que l’on possède va pouvoir choisir 4 attaques parmi une très grande liste, ces attaques possèdent tous un type, une puissance, ainsi qu’un type de dégâts (physique, spécial ou statut), ceux-ci ne change pas et sont donc attribués automatiquement.

Pour chaque attaque, on affiche les dégâts infligés dans un texte et si l’adversaire est tombé ko pour chaque attaque, ainsi que le pourcentage de points de vie que l’attaque va enlever.

On veut aussi pouvoir enregistrer les données appliquer pour être réutilisé plus tard, ainsi qu’en importer d’autre.

En bonus, on peut afficher un carré sur l’écran avec l’image des pokémons choisis, ainsi qu’un bouton aléatoire qui modifie la plupart des valeurs.

Exemple de pokémon :

Nom : Pikachu

Type 1 : Electrique

Type 2 : (pas de 2nd type)

Niveau : 100

Genre : Male

Statistiques :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Statistique de base | IV | EV | Stats finales |
| Points de vie | 35 | 31 | 0 | 274 |
| Attaque | 55 | 0 | 0 | 131 |
| Défense | 40 | 15 | 0 | 179 |
| Attaque spéciale | 50 | 31 | 252 | 218 |
| Défense spéciale | 50 | 12 | 0 | 199 |
| Vitesse | 90 | 31 | 252 | 306 |

Talent = Paratonnerre

Nature = Timide (+10 % de vitesse, -10 % d’attaque)

Attaque 1 : Fatal-foudre, type électrique, attaque spéciale, puissance 120, 80% de points de vie retiré à l’ennemi

Attaque 2 : Tonnerre, type électrique, attaque spéciale, puissance 90, 60% de points de vie retiré à l’ennemi

Attaque 3 : Cage éclair, type électrique, attaque de statut, puissance 0, 0% de points de vie retiré à l’ennemi

Attaque 4 : Vive attaque, type normal, attaque physique, puissance 40, 12% de points de vie retiré à l’ennemi

(Cet exemple fonctionne aussi pour l’adversaire, hormis que celui-ci n’a pas d’attaque car c’est celui qui reçoit les dégâts subis).