

### **Bonus Projet 3:**

Veillez trouver ci dessous les bonus rajoutés à mon projet 3 :

1. Mise en place d'une règle du jeu succincte présente dans le menu.
2. Mise en place d'une valeur d'attaque ou de soin aléatoire dans l'arme Légendaire présent dans le coffre avec le code `Int.random(in: 1...100)`. Valeur aléatoire pouvant descendre en dessous de la valeur de base de façon qu'il y ai un risque à s'équiper. Le coffre apparait de manière aléatoire ( utilisation d'un switch avec réponse aléatoire grâce à `int.random` ), et possibilité de réapparaître plusieurs fois ( risque d'avoir une arme avec plus ou moins de dégât).
3. Mise en place d'un statut mental paralysant attribué au « mage », qui impute au joueur adverse le statut « peur ». Quand ce statut est à « peur », le joueur ne peut pas attaquer. Seul le mage peut agir sur ce changement de statut, c'est son « attaque ». Le statut repasse en fonction « normal » de deux manières: soit le « mage » le guérit, soit le statut redevient « normal » tous les 3 tours. Toutefois, lorsque le mage est équipé de son arme légendaire, celle ci permet un soin de vie et de statut en même temps.
4. Mise en place d'un « compteur » permettant de visualiser en combien d'attaque(s) le vainqueur a gagné la partie.
5. Utilisation du « compteur » ( voir 4 ) pour effectuer le changement de statut des personnages tous les 3 tours (`counter%3 = 0`).

lien Github : <https://github.com/Alaskadr3eam/Projet3.git>