

# MyDungeon

Objectif : créer un mini donjon.

## Utilisation :

L'utilisateur créer un personnage, choisit une Race

Il évolue dans un donjon salle par salle, une salle peut contenir un combat ou un butin

Entre chaque salle :

- Rentrer dans une nouvelle salle
- Regarder leur arme
- Regarder leur stat

Les combats sont générés aléatoirement.

## Combats :

Tour par tour, le joueur commence

Le choix entre attaque, défendre (divise par 2 les dégâts)

L'adversaire attaque ou défend

Ça continue jusqu'à ce que l'un soit mort

## Récompense :

Le butin contient une arme générée aléatoirement.

Le joueur peu choisir de remplacer son arme, ou de la garder.

## Quelques classes obligatoires :

Classe Personnage (abstraite)

```
public abstract class Personnage implements FightActions<Ennemie> {
```

```
private int exp;  
private int lifePoint;  
private int def;  
private int dex;  
private int str;  
private String name;  
public Weapon weapon;
```

## Classe Race hérite de Personnage

Les races ont des bonus dans leur dex, leur force (str) ou leur point de vie (lifePoints)

### Classe Weapon (abstraite)

Les dégâts changent en fonction du type d'arme et des statistique (une hache utilise la state de force)

### Classe (Sword, Bow, Axe, ...)

Hérite de Weapon

### Interface de combats

Method attaquer

Méthode defender

```
public interface FightActions<T> {  
    public void attack(T p);  
    public void defense(T p);  
}
```

(les personnages et les ennemies implémentent l'interface)

### Classe Ennemie

Classe de monstre à générer aléatoirement

```
public class Ennemie implements FightActions<Personnage> {  
    public int atk;  
    public int lifePoint;  
    @Override  
    public void attack(Personnage p) {  
    }  
    @Override  
    public void defense(Personnage p) {  
    }  
}
```

### Classe FightEngine

Gère le système de combats

