

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)

```
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

(les personnages et les ennemies implémentent l'interface)

Classe Ennemie

Classe de monstre à générer aléatoirement

```
public class Enemie implements Fight {  
    public int atk;  
    public int lifePoint;
```

Classe FightEngine

Gère le système de combats