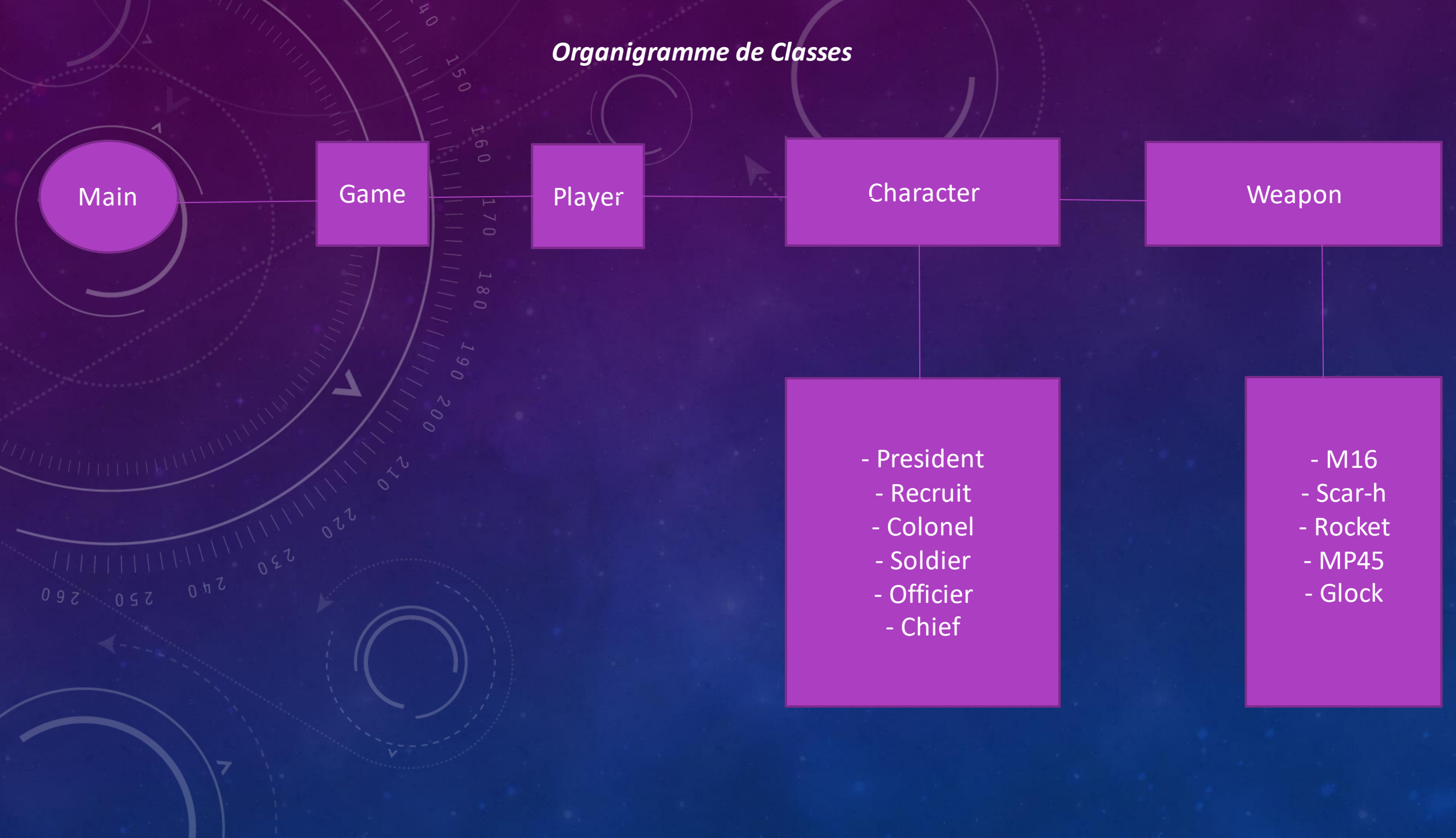


WORLD WAR SWIFT

Le cahier des charges.

- Le jeu doit être jouable dans le terminal.
- Chaque joueurs doit pouvoir se nommer.
- Chaque joueurs doit avoir un nom différent.
- Chaque joueurs doit sélectionner 3 personnages
- Un coffre contenant une arme aléatoire doit apparaitre de façon aléatoire durant le combat.
- Lorsqu'un personnage se voit arriver à 0 point de vie, il meurt.
- Lorsque tous les personnages d'une équipe sont morts, le joueur est éliminé.
- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu.
- A la fin de la partie, un tableau des scores doit apparaitre contenant les infos de la partie (nom des joueurs, leurs équipe, le nombre de rounds, ...)

Organigramme de Classes



Méthodes et propriétés des classes.

Game :

Start()
makeBattle()
turn()
whoWon()

Character :

name: String
lifePoints = 100
weapon: Weapon
presentation()
completePresentation()
listTeam()
regulateAndResult()
changeWeaponRandomly()

Weapon :

dammage: Int
name: String

Player :

Name = ""
teamLifePoints = 300
team: [Character] = []
takeDammage()
removeLifePoints()
makeTeam()
selectCharacter()

Démonstration.....