

Bonus Faërun

- Coup divin
- Amélioration du combat
- Tremblement de terre
- Sauvegarde de parties

Coup divin

- Si un guerrier fait plus de 80% que ces dégats maximun, tous les ennemis sur son carreau meurent.
- **Objectif technique** : mettre en place une exception CoupDivinException
 - Mots clés : Exception (cours M2103-6 t32)

Amélioration du combat

Sur le carreau de combat :

- Mélange des combattants
- Tri des défenseurs :
 - ordre par type Chef Nain puis Nain puis Elfe puis Chef Elfe
 - Dans un type, toujours celui qui a le plus de PV en premier
- **Objectif technique** : tri d'une liste
 - Mots clés : comparator, comparable (cours M2103-5 t14 et t35)

Tremblement de terre

- le joueur a le droit de provoquer un tremblement de terre sur un carreau précis à la fin des déplacements. Les dégâts sont calculés sur 10 lancés de dés de 3
- **Objectif technique** : suppression d'un élément d'une liste en cours d'itération
 - Mots clés : iterator, hasnext()/next() (cours M2103-5 t25)

Sauvegarde de parties

- Le joueur peut enregistrer une partie pour la reprendre plus tard.
- **Objectif technique** : sérialisation/désérialisation sous forme binaire ou XML/Json
 - Mots clés : librairie Gson, ObjectInputStream