### Document Technique pour Weapon.cs

**Namespace**: Weapons

**Classe**: Weapon

**Description**: La classe Weapon représente une arme dans le jeu, incluant ses caractéristiques telles que la portée, l'exactitude, et la catégorie.

#### Champs :

* **string waponName** :
  + **Description** : Le nom de l'arme.
* **int maxRange** :
  + **Description** : La portée maximale de l'arme.
* **int minRange** :
  + **Description** : La portée minimale de l'arme.
* **int acuracy** :
  + **Description** : L'exactitude de l'arme (attaque de l'arme).
* **WeaponCategory category** :
  + **Description** : La catégorie de l'arme (par exemple, feu, mêlée, spirituel).
* **WeaponType type** :
  + **Description** : Le type d'arme.
* **WeaponAttribute attribute** :
  + **Description** : Les attributs spéciaux associés à l'arme.

#### Propriétés :

* **int MaxRange** :
  + **Description** : Accède à la portée maximale de l'arme.
* **int MinRange** :
  + **Description** : Accède à la portée minimale de l'arme.
* **int Acuracy** :
  + **Description** : Accède à l'exactitude de l'arme.
* **WeaponCategory Category** :
  + **Description** : Accède à la catégorie de l'arme.