

## POO

Le dépôt est nommé : poo\_theGame

### 1. THE GAME !

---

#### Exercice 1 :

Creez une classe Personnage qui reprend les attributs suivants : force, pv, endurance et nom. Pour simplifier les choses utilisez des entiers.

Un personnage peut attaquer un personnage. Pour ce faire il a une méthode attaquer qui prend en argument la cible de l'attaque. Implémentez cette méthode. Cette méthode affiche un message en console permettant de savoir ce qui s'est passé.

Creez 3 races de personnages qui définissent des valeurs par défauts des attributs pour chaque type. Orc, Humain, et Elfe. Equilibrez les attributs pour éviter les one shot.

#### Exercice 2 :

Implémentez un duel dans le « main » :

Pour plus de facilité stockez les duellistes dans un tableau de longueur 2 nommé domeDuTonnerre. Deux combattants rentrent, un seul sort !

## 2. GAME ENGINE

---

### Exercice 1 :

Creez un objet GameEngine qui va gérer le mécanisme de combat pour plus de violence !!

Cet objet fourni les methodes

- addCombattant(Personnage p)
- start() ;

Il possède les methodes propres au mecanisme de jeu suivantes :

- getId() qui retourne un id aléatoire
- getJoueur() qui retourne un joueur aléatoirement
- tourDeJeu() qui effectue les actions de chaque tour
- nettoyerMort() qui enleve un mort de l'arene si il y a en a un
- fin() qui retourne vrai si le combat est fini

### Exercice 2 :

Testez le jeu pour le main suivant :

```
GameEngine game = new GameEngine();  
game.addCombattant(new Humain("loic"));  
game.addCombattant(new Orc("Yannick"));  
game.addCombattant(new Elfe("Jonathan"));  
game.start();
```