

detectFight : si false à la fin de la fonction doTurn, prochain tour de mouvement. Si true, appelle de la fonction doFight().

doFight : deux choix avec les touches du clavier A (attack) et D (defend). Ajout d'un attribut à l'objet Joueur (statut : A ou D), booléen ?

Si A, appelle la fonction attack(). Retrait des points de vie à l'adversaire. Si D pour l'adversaire, 50% de dégâts en moins.

Si D, appelle la fonction defend().

endFight : prend en argument l'attribut santé des joueurs, si un joueur tombe à 0 ou en-dessous, la partie s'arrête et l'adversaire est déclaré vainqueur.

Ou version plus évolutive :

endFight fait appelle à removePlayer() qui retire le sprite du joueur à 0 de santé, puis regarde combien de joueurs il reste, s'il en reste plus d'un, le jeu continue, sinon le dernier est vainqueur.

Fait appel à endGame() qui bloque le canvas (plus de déplacement possible), et fait apparaitre le bouton « Start a New Game ».

Ce bouton fait appel à startGame qui lance une nouvelle partie et fait disparaître le bouton Start a New Game.