

Etape 3 : le combat

function **detectFight** : à la fin de chaque mouvement, détection pour voir si un autre joueur adjacent. Si oui, début combat.

Une seule issue : victoire d'un joueur, déplacements impossibles

function **doFight** : joueur qui termine son mouvement démarre.

Choix entre attaquer et défendre

Retrait des points de vie

function **attack** : inflige dégâts à l'adversaire

function **defend** : évite 50% des dégâts de l'adversaire, pas d'attaque

function **endFight** : si un joueur atteint 0 points de vie, la partie s'arrête

Un message déclare l'autre vainqueur

function **startGame** : refait apparaître le bouton start, fonction startGame