

Pour le bonus du Projet 3 j'ai choisis les statistiques

J'ai donc fait plusieurs statistiques :

- Un compteur de nombre de tour
- Le nombre de coffre qui est apparu pendant la partie
- Les dégâts prodigués par le joueur 1 & 2
- La différence en % des deux joueur
- Le nombre de soins prodigué par les deux joueurs
- Différence en pourcentage de soins entre les deux joueurs

J'ai pour le compteur de tour ajouter une variable dans la fonction turnPerTurn et a chaque tour le compteur augmentera de 1. le compteur augmente de 1 même en fin de partie.

Pour le compteur de coffre apparu dans la partie il se situe dans la fonction attack c'est lorsque la probabilité que le coffre spawn apparait il y a un compteur qui est appliquer

Pour ce qui est des dégâts et soins prodiguer ce sont des variable créer dans le dossier dans al classe Player puis lorsque un de leur personnage attaque dans la fonction attack il est ajouté dans la variable du joueur.

Pour les différence en % des deux joueurs (soins & dégâts) j'ai créer des variables qui permettent de convertir les dégâts et les soins des joueurs en type Float pour permettent de faire le calculs sous pourcentage (du fait que lors de la division il y a très probablement des chiffres à virgules). Puis j'ai créer des conditions et pour les dégâts et pour les soins, car en effet si le joueur 2 a plus de chiffre que le joueur 1 alors que le code fait joueur 1 diviser par joueur 2 ce-là fait un pourcentage au delà de 100%.