

Bonus Projet 3

Il a été demandé pour ce projet d'intégrer un bonus faisant appel à notre créativité. Permettez-moi de vous développer mon idée.

La réalisation de ce jeu s'articule autour de quatre types de personnages : un combattant, un nain, un colosse et un mage. Chacun ayant leurs caractéristiques, des points forts et des points faibles. Ils sont l'essence même du jeu. Ainsi, j'ai choisis d'intégrer à cette liste, un cinquième type : le spectre.

Un spectre est un personnage particulier du fait de sa spécificité. En effet, lorsqu'il est sélectionné, il ne peut apparaître qu'une seule fois. Une unique attaque qui aboutira inéluctablement à la mort de son adversaire. Le spectre possède une puissance d'attaque telle que nul ne peut lui résister. Cependant, aussitôt après avoir attaqué il disparaît. On ne peut donc l'utiliser qu'une seule et unique fois.

La manière avec laquelle je l'ai intégré au code est la suivante :

Dans la classe **Character** :

```
case .Spectrum:
    self.life = 1
    self.weapon = Lightning()
    self.chest = NewWeapon()
    self.initialLife = 1
```

- Je l'ai ajouté à la classe (*avec les autres personnages*) et lui ai donné les mêmes attributs que les autres personnages mais avec des valeurs particulières.
- Je l'ai ajouté à mon énumération relative au type des personnages.
- Je lui ai assigné une arme (la foudre, ou *Lightning* dans le code).
- J'ai ajouté une condition « *if* » à ma méthode d'attaque pour que quel que soit son adversaire celui-ci soit terrassé et qu'également cela cause la disparition du spectre.

```
if type == .Spectrum {
    opponent.life -= weapon.damage
    life = 0
    if opponent.life < 0 {
        opponent.life = 0
    }
}
print("Votre spectre a foudroyé \((opponent.name). \((opponent.name) est mort et \((name) s'en est allé.")
}
```

Dans la classe mère **Weapon** :

```
class Lightning: Weapon{
    init() {
        super.init(damage: 150, cure : 0)
    }
}
```

- J'ai créé une classe fille « *Lightning* » correspondant à son arme.

Dans la classe fille **Lightning** :

- J'ai initialisé son arme avec ses attributs respectifs.

Dans la classe **Player** :

- Je l'ai intégré à la liste de choix dans la méthode de création des équipes.