

Exercice 2

En reprenant le code de l'exercice 1,
faire en sorte de :

1. Créer une fonction de soin

Créer une méthode "heal" qui accepte un paramètre (un entier spécifiant le montant que l'on doit soigner).

Cette méthode ajoute à la vie de notre personnage le montant spécifié en paramètre :

```
// $arthur->vie === 70;  
$arthur->heal(10); // Soigne de 10 points de vie : 80
```

ATTENTION ! La vie ne peut pas descendre en dessous de 0
et monter au dessus de la vie maximum

2. Créer une fonction d'attaque !

Créer une méthode "hit" qui accepte un paramètre (un autre Personnage représentant l'ennemie, la victime ou la cible).

Cette méthode retire de la vie de la cible le montant de l'attaque du personnage.

```
// Merlin : 50pv, 30atk  
// Arthur : 100pv, 10atk  
  
$arthur->hit($merlin);  
  
// Merlin : 40pv, 30atk  
// Arthur : 100pv, 10atk  
  
$merlin->hit($arthur);  
  
// Merlin : 40pv, 30atk  
// Arthur : 70pv, 10atk
```

3. Créer un guerrier !

Créer une classe « Warrior » qui hérite de la class Character.

Cette classe possède une nouvelle méthode : charge

Cette méthode est similaire a l'attaque par contre elle vas aussi diminuer de 5 l'attaque de l'adversaire.

```
// Merlin : 50pv, 30atk  
// Arthur : 100pv, 10atk  
  
$arthur->charge($merlin);  
  
// Merlin : 40pv, 25atk  
// Arthur : 100pv, 10atk
```

4. Créer un magicien !

Créer une classe « Magician » qui hérite de la class Character.

Cette classe possède une nouvelle méthode : charm

Cette méthode enlève à l'attaque de l'adversaire le montant de l'attaque du personnage et rend 10 point de vie !

```
// Merlin : 50pv, 30atk  
// Arthur : 100pv, 10atk  
  
$merlin->charm($arthur);  
  
// Merlin : 60pv, 30atk  
// Arthur : 100pv, 0atk
```