

Guide d'utilisation

MU Davy, PEREIRA Tony, QUETIN Julien

Vous entrez votre pseudo.

Le jeu débute en vous demandant ce que vous souhaitez faire :

1 → Vous aurez accès au pokédex.

2 → Vous choisissez la ligue.

Pour débiter les combats choisissez la ligue :

- 1 pour la ligue par défaut ;
- ou 2 pour la ligue made in DUT 2.

3 → Vous choisissez le multijoueur.

Le premier joueur sélectionne sa team et son pseudo, puis le second joueur.

Quand les sélections ont été fait le combat se lance.

4 → Charger une partie au préalable sauvegardé

```
Entrez votre pseudo :  
Pyeon  
Veuillez choisir un mode :  
1 : Pokédex  
2 : Ligue  
3 : Multijoueur  
4 : Chargement d'une partie
```

Si vous choisissez de combattre (ligue ou multi) :

Il vous sera demandé de créer une team : en rentrant le nom du pokémon puis les capacités. Il vous faudra choisir 6 pokémon mais si vous ne voulez pas en choisir plus, vous pouvez arrêter la création en écrivant "stop".

```
Veuillez choisir un pokemon :  
mewtwo  
Veuillez choisir une capacite :  
psychic  
La capacite a ete ajoutee  
  
Veuillez choisir une capacite :  
pay-day  
La capacite a ete ajoutee  
  
Veuillez choisir une capacite :  
double-slap  
La capacite a ete ajoutee  
  
Veuillez choisir une capacite :  
scratch  
La capacite a ete ajoutee  
  
mewtwo a ete ajoute a votre equipe
```

Projet Java : Pokémon

```
Votre équipe :
*mewtwo| hp :106
capacités : [psychic [PP :10], pay-day [PP :20], double-slap [PP :10], scratch [PP :35]]

-----
Elite 1
Votre équipe :
*klinklang| hp :60
capacités : [strength [PP :15], razor-wind [PP :10], weather-ball [PP :10], helping-hand [PP :20]]
```

Fonctionnement des combats :

Pour les combats pour la ligue, vous vous battrez contre un bot dont l'équipe et les capacités de chaque pokémon seront choisis au hasard.

Le bot ne choisira que l'attaquer.

Quand se sera votre tour vous aurez la possibilité entre :

- Attaquer
- Fuir
- Changer
- Sac
- Sauvegarder

```
-----
Round 1
--- mewtwo hp : 106
--- dwebble hp : 50
* Pokémon a jouer : mewtwo
Choisissez une action :
1 : Attaquer
2 : Fuir
3 : Changer
4 : Sac
5 : Sauvegarder
```

Si vous choisissez "attaquer" : sélectionné la capacité que vous voulez utiliser. Votre tour se termine après avoir choisi.

```
Capacité(s) du pokémon : psychic [PP :10], double-slap [PP :10], pay-day [PP :20], scratch [PP :35]
Quel attaque choisissez vous ?
```

Pour "fuir" : vous choisissez d'abandonner le combat, vous perdez la partie. La partie s'arrête.

```
Vous choisissez la fuite
Victoire de Elite 2
-----
Fin du combat
```

Pour "changer" : vous sélectionnez un autre pokémon de votre team pour le placer sur le terrain.

Projet Java : Pokémon

```
mewtwo est rappelé  
Choisissez un autre pokémon :  
Votre équipe :  
*mewtwo| hp :106  
capacités : [psychic [PP :10], double-slap [PP :10], pay-day [PP :20], scratch [PP :35]]  
  
**pikachu| hp :35  
capacités : [charge [PP :20], thunder [PP :10], thunderbolt [PP :15], double-slap [PP :10]]
```

Pour “sauvegarder” : vous sauvegardez votre partie.

Pour “sac” : vous accédez à votre sac comportant de base, cinq potions et deux rappels.

Taper “potion” pour utiliser une potion ou “revive” pour utiliser un rappel.

```
Quel element de votre sac souhaitez-vous utiliser : Liste des objets :  
Revive x2  
Potion x5
```