<https://fr.freepik.com/>

<https://pixabay.com/fr/images/search/jeu%20pokemon/>

Danne

<https://www.fotor.com/images/create>

<https://1drv.ms/w/c/a1b87102361fbf7e/EW8vzuIS2SJMvTYoqej4EBABiGnCnNCDuAq-1VIuLBN3oQ?e=eAPGZH>

**Pokemon**

Les sous-classes pokemons correspondent aux différents pokemons appartenant à la grande classe pokemon.

Les pokemons peuvent utiliser attaque neutre et attaque elementaire. Les attaques elementaires dépendent des affinités de types.

**Dresseur**

Le dresseur a 3 pokemons dès le départ, il se ballade et rencontre des pokemons qu’il combat après chaque victoire le pokemon est ajouté à son inventaire et supprimé de la carte. Le dresseur gagne en attrapant tous les pokemons libres et sauvages. Dans notre jeu, il n’existera pas deux objets d’une même classe.

Un dresseur peut choisir ses 3 pokemons combattants dans un combat, il peut attaquer, échanger ses pokemons ou fuir.

**Jeu**

* Après un combat :

Défaite : envoie du joueur en zone de sureté avec sélection aléatoire des pokémons sauvages

Victoire : Pokemon attrapé mis dans l’inventaire et supprimé de la carte.

* La zone de bataille est divisée en 3 :

Zone de repos : pokemon KO

Zone d’attente : Pokemons combattants

Zone de combat : zone où le combat se passe

* Inventaire/Pokemons combattant

3 Pokemons combattants.

Pokemons attrapés

* Fenetre voulez vous combatre
* Inventaire pokemon inventaire couleur (attraper), gris(à attraper)

**Class Pokemon**

Attributs :

#,Name,Type 1,Type 2,Total,HP,Attack,Defense,Sp.Atk,Sp.Def,Speed,Generation,Legendary

Méthodes :

Attaque neutre

Attaque elementaire

**Sous-class Pokemons**

**Class Dresseur**

Attributs :

Nom, inventaire, pokemon attrape, pokemon combat

Méthodes :

Choix pokemon combat

Surcharge

Attrape pokemon

**Class Jeu**

Méthodes :