

```
In [1]: import inspect
```

```
In [2]: from NPC import enemy
```

```
In [3]: print(inspect.signature(enemy));
# print(inspect.getfullargspec(enemy));

(NAME, AT, PRD, EV, PR, WEAPON, DMG_DICE_N, DMG_BONUS, COU, EXP)
```

## Initialization

### Reading enemies - to change to read from file

```
In [4]: Rat = enemy("Rat",7,5,15,1,"Teeth",1,+2,8,8)
Bat = enemy("Bat",9,9,12,2,"Wings",2,+1,10,10)
```

```
In [5]: enemies = [Rat, Bat]
```

```
In [6]: for opponent in enemies:
        print(opponent.info(),"\n")
```

Rat a 7 en attaque, 5 en parade, 15 en EV, et une protection de 1.  
Armé de Teeth, qui fait des dégâts 1D6+2.  
Ils ont un courage de 8.  
Ils donnent 8 XP en mourant.

Bat a 9 en attaque, 9 en parade, 12 en EV, et une protection de 2.  
Armé de Wings, qui fait des dégâts 2D6+1.  
Ils ont un courage de 10.  
Ils donnent 10 XP en mourant.

## Fight Sequence

```
In [7]: # Temporary, for testing in absence of real players
import random
```

```
In [8]: # Attack
for opponent in enemies:
    opponent.attack();
    print();

# If counter-attacked
print("-----");
print("If counter-attacked:\n");
for opponent in enemies:
    counter = random.randint(1,10);
    opponent.countered(counter);
    print();

print([bad_guy.NAME for bad_guy in enemies]); # Names For Counter (if needed)
```

Rat rate son attaque.  
Rat est en vie avec 15 EV.

Bat rate son attaque.  
Bat est en vie avec 12 EV.

-----

If counter-attacked:

Rat n'arrive pas à parer. Dégats à calculer.

Bat arrive à parer l'attaque!

['Rat', 'Bat']

```
In [9]: # for taking counter hits - depends on player throw
hit=5
opponent = Rat

opponent.take_damage(hit-opponent.PR)
opponent.next_phase();
```

Rat a pris 4 en dégats.  
Rat est en vie avec 11 EV.

```
In [10]: # Defend when attacked
for opponent in enemies:
    hit = random.randint(1,10);
    opponent.defend(hit);
    print();
```

Rat a pris 6 en dégats.  
Rat est en vie avec 5 EV.

Bat arrive à parer l'attaque!  
Bat contre-attaque.  
Bat fait 7 de dégâts en EV à son ennemi.  
Bat est en vie avec 12 EV.  
Bat est en vie avec 12 EV.

```
In [ ]:
```