

Presentation de jeux shadow adventurers

- Ce projet est fait par les étudiants:

Bendjama ines 222231368803

Houali lydia 232331378612

Souai ines 232331365609

Nous avons enrichi le jeu Shadow Adventure en intégrant de nouvelles fonctionnalités passionnantes. De plus, de nouvelles personnalités ont été intégrées. Dans la section ci-dessous, vous trouverez les nouvelles classes ajoutées ainsi que les ajustements réalisés :

1. Class objet :

La classe `Objet` représente un objet que l'on peut utiliser sur un personnage. Selon le type de l'objet (soin ou buff), elle soigne le personnage ou améliore ses dégâts. La méthode `utiliser` applique l'effet approprié en fonction du type de l'objet.

```
package Game;

public class Objet {
    private String nom;
    private String type; // "soin", "buff"
    private int valeur;

    public Objet(String nom, String type, int valeur) {
        this.nom = nom;
        this.type = type;
        this.valeur = valeur;
    }

    public void utiliser(Personnage cible) {
        switch (type) {
            case "soin":
                cible.recevoirSoin(valeur);
                break;
            case "buff":
                cible.ameliorerDegats(valeur);
                break;
        }
    }
}
```

2. Classs archer :

La classe Archer permet à un personnage d'attaquer en tirant des flèches et d'utiliser une compétence spéciale pour infliger plus de dégâts en échange de mana. Elle hérite des caractéristiques de la classe Personnage, tout en personnalisant son comportement d'attaque et de compétence.

```

package Game;

public class Archer extends Personnage {
    public Archer(String nom) {
        super(nom, 90, 12, 40, 3);
    }

    @Override
    public void attaquer(Personnage cible) {
        System.out.println(nom + " tire une flèche sur " + cible.getNom() + " !");
        cible.recevoirDegats(degats);
    }

    @Override
    public void utiliserCompetence(Personnage cible) {
        if (consommerMana(15)) {
            System.out.println(nom + " utilise une compétence spéciale : Tir précis !");
            cible.recevoirDegats(degats + 15);
        }
    }
}

```

3. Class Moine :

La classe Moine permet à un personnage d'attaquer avec un coup de poing puissant et d'utiliser une compétence spéciale infligeant des dégâts supplémentaires en échange de mana. Elle hérite des caractéristiques de la classe Personnage et personnalise ses comportements d'attaque et de compétence.

```

package Game;

public class Moine extends Personnage {
    public Moine(String nom) {
        super(nom, 90, 8, 50, 4);
    }

    @Override
    public void attaquer(Personnage cible) {
        System.out.println(nom + " attaque avec un coup de poing puissant " + cible.getNom() + " !");
        cible.recevoirDegats(degats);
    }

    @Override
    public void utiliserCompetence(Personnage cible) {
        if (consommerMana(15)) {
            System.out.println(nom + " utilise une compétence spéciale : Poing de fer !");
            cible.recevoirDegats(degats + 15);
        }
    }
}

```

4. Class Druide :

La classe `Druide` permet à un personnage d'attaquer en invoquant la nature et d'utiliser une compétence spéciale qui inflige des dégâts supplémentaires à la cible en échange de mana. Elle hérite des caractéristiques de la classe `Personnage` et personnalise ses comportements d'attaque et de compétence.

```
package Game;

public class Druide extends Personnage {
    public Druide(String nom) {
        super(nom, 85, 10, 80, 3);
    }

    @Override
    public void attaquer(Personnage cible) {
        System.out.println(nom + " invoque la nature pour attaquer " + cible.getNom() + " !");
        cible.recevoirDegats(degats);
    }

    @Override
    public void utiliserCompeteence(Personnage cible) {
        if (consommerMana(20)) {
            System.out.println(nom + " utilise une compétence spéciale : Croissance sauvage !");
            cible.recevoirDegats(degats + 20);
        }
    }
}
```

5. Class pretre :

La classe `Pretre` permet à un personnage d'attaquer avec une masse et d'utiliser une compétence spéciale pour soigner un autre personnage. Elle hérite des caractéristiques de la classe `Personnage` et personnalise ses comportements d'attaque et de compétence.

```
package Game;

public class Pretre extends Personnage {
    public Pretre(String nom) {
        super(nom, 80, 8, 80, 3);
    }

    @Override
    public void attaquer(Personnage cible) {
        System.out.println(nom + " attaque " + cible.getNom() + " avec sa masse !");
        cible.recevoirDegats(degats);
    }

    @Override
    public void utiliserCompeteence(Personnage cible) {
        if (consommerMana(10)) {
            System.out.println(nom + " utilise une compétence spéciale : Soin !");
            cible.recevoirSoin(degats);
        }
    }
}
```