

NIVEAU INTERMÉDIAIRE

Classe Joueur

- nom
- numéro (ex : 10)
- position : "attaquant", "défenseur" ou "gardien"
- attaque : entre 0 et 60 (ou entre 60 et 90 si attaquant)
- défense : entre 0 et 60 (ou entre 60 et 90 si défenseur)
- vitesse : entre 0 et 60 (ou entre 60 et 90 si attaquant)
- réflexe : entre 0 et 60 (ou entre 60 et 90 si gardien)
- pied : array vide
- fatigue : 0

Méthodes

dribble(adversaire)

- Si le joueur a la balle :
 - Calcule : $([attaque * vitesse / 100] - fatigue)$ VS $([défense * réflexe / 100] - fatigue)$ de l'adversaire
 - Si le calcul du joueur est supérieur, le dribble est réussi et il passe l'adversaire
 - Sinon, le dribble échoue et l'adversaire récupère la balle
 - Fatigue +5

tir(gardien)

- Même logique que le dribble, mais contre un gardien
 - Si réussi : but, +1 goal dans le palmarès de l'équipe
 - Sinon : balle au gardien
 - Fatigue +5
-

Classe Équipe

- nom
- couleur
- joueurs (array vide)
- palmarès (array vide) → tableau d'objets : {numeroJoueur: XX, but: XX}
- Chaque but modifie l'objet du joueur concerné (ex : {Joueur: 9, but: 2})

Composition :

- 2 attaquants
 - 2 défenseurs
 - 1 gardien
-

Fonction match(equipe1, equipe2)

- Création d'un tableau de stats : affiche les buts inscrits par équipe
- Coup de sifflet départ : la balle est donnée aléatoirement à un attaquant d'une des deux équipes

Déroulé du match :

- Le joueur qui a la balle tente un dribble sur un attaquant adverse
- Si réussi, il tente un dribble sur un défenseur adverse
- Si encore réussi, il tire contre le gardien
- Si but : ajout au palmarès, mise à jour des stats, et la balle passe à un joueur aléatoire de l'équipe adverse
- Si échec à un dribble ou au tir : la balle passe à l'adversaire sur lequel le dribble ou tir a échoué
- Fatigue augmente de 5 à chaque action
- ATTENTION: Veillé à ce que la balle finisse toujours dans le pied d'un joueur...

Durée :

- **Pour le niveau intermédiaire et expert** : chaque action d'un joueur représente 5 unités de temps. Une fois que le compteur atteint 300, le match s'arrête (soit 1 minute virtuelle).

Fin de match :

- Console.log du score final et détermination de l'équipe gagnante
- En cas d'égalité :
 - Message "Prolongation"
 - Random entre les deux équipes : une seule reste
 - Cette équipe gagne 1 but supplémentaire dans son palmarès (ajouté au premier objet)
 - Durée : 40 secondes supplémentaires (soit 200 unités)