

Atelier introduction POO

- Implémente une classe "**Pokemon**"
- Un **Pokemon** est caractérisé par :
 - son nom
 - son type (eau, feu, terre, etc...)
 - sa taille (en cm)
 - son nombre de PV total
 - son attaque préférée, comprenant :
 - le nom de l'attaque
 - la puissance de l'attaque
- Un **Pokemon** pourra :
 - attaquer un autre **Pokemon**. Lorsque le **Pokemon** attaque, on affichera la phrase suivante :
"<nom> attaque <nom Pokemon attaqué> avec <nom attaque>. Il inflige <puissance attaque> dégâts."
 - recevoir des dégâts. Cela affecte le nombre de PV du **Pokemon**
 - vérifier si le **Pokemon** est vivant. S'il l'est on affichera :
"Il reste <nombre de PV> points de vie à <nom>"
S'il est K.O, afficher :
"<nom> est KO."
 - parler. Il dira la phrase suivante :
"Je suis un <nom> de type <type>, je mesure <taille> cm et je possède actuellement <nombre de PV> points de vie!"
- Créer 2 **Pokemons** :

Bulbizarre	Pikachu
Type Plante	Type Électrique
Taille 70 cm	Taille 60 cm
10PV	15PV
Attaque {	Attaque {
Nom: Fouet Liane	Nom: Vive-Attaque
Puissance: 8	Puissance: 7
}	}
- Faire parler **Pikachu**
- Faire en sorte que **Pikachu** attaque **Bulbizarre**
- Vérifier si Bulbizarre est KO.
- Faire en sorte que **Pikachu** attaque **Bulbizarre**
- Vérifier si Bulbizarre est KO.