

Bonus du Projet 3

Pour le bonus du Projet 3, j'ai choisi de développer le monde de la magie, en introduisant des sorts.

ces sorts peuvent être de deux types :

- des sorts d'attaques qui vont permettre d'infliger des blessures à l'adversaire. Ce type de sorts à partir du moment où ils sont gagnés reste dans l'arsenal du personnage et peuvent être utilisés plusieurs fois.
- des sorts de défenses qui augmentent de façon permanente les défenses d'un joueur, ces sorts ne peuvent être utilisés qu'une fois.

pour introduire ce monde magique j'ai d'abord commencé à introduire plusieurs classes :

- la première « Spell » va décrire les propriétés générales des sorts
- puis deux classes vont définir les deux types de sorts et leurs propriétés :
 - « AttackSpell »
 - « DefenseSpell »

À l'issue j'ai créé dans la classe Tools un tableau statique contenant tous les sorts du jeu.

Ensuite j'ai créé deux fonctions, une pour lancer le sort et l'autre qui décrit la phase d'utilisation de chaque type de sorts.

ces fonctions sont :

- castSpell
- useSpell

j'ai aussi introduit un dictionnaire de sorts en propriété pour les personnages qui va contenir les sorts du personnage et le nom de ces sorts.

enfin pour pouvoir permettre au personnage d'acquiescer ces sorts, j'ai transformé ma fonction « chest » qui gère l'apparition du coffre, afin qu'aléatoirement le personnage gagne un objet ou un sort.

ce sort sera ajouté au tableau de sorts du personnage grâce à la fonction addCharacterSpell.