

DungeonMaster

Partie 2 :

Dans cette seconde partie, nous allons utiliser les connaissances sur l'héritage que nous venons d'apprendre. En analysant le jeu, on constate assez rapidement que les monstres sont différents et regroupé au sein de 3 sous-classes ou classes filles.

Vous devez donc créer les classes filles, une pour chaque type de créature qui hériteront à chaque fois de la classe mère **Monstre**. Dans chacune des classe filles vous devrez définir de manière spécifique les méthodes. Je vous invite une fois de plus, afin de faciliter l'initialisation de vos créatures à ajouter pour chacune d'entre elles des variables static permettant la gestion :

- linkToImg : indiquant le dossier où se trouve les images
- variousColor : un tableau regroupant les différents noms de créature dans les différents coloris
- La valeur maximum pour générer un nombre aléatoire permettant de savoir si la créature possède une potion ou une arme

Pour ce dernier point, si vous mettez le chiffre 5 dans cette dernière variable statique, il vous suffira de générer un nombre aléatoire entre 1 et 5. Puis, si le résultat est de 1 de dire que le monstre possédait cet équipement. On aura ici 1/5 d'obtenir un équipement.

Les différentes classes filles sont :

- Les araignées : se sont les créatures les plus fragiles qui pourront être de différents coloris. On va donc charger un coloris de manière aléatoire :

*Imaginons qu'il y a les araignes vertes, jaunes et rouges. Dans votre tableau variousColor sera conservé les couleurs. Au moment de charger l'image (propriété issu de la classe mère) vous concaténerai **linkToImg + spider + variousColor[indice déterminé aléatoirement]** + extension de l'image*

Les araignées possèdent un taux d'objet relativement faible.

- Les squelettes : se sont les lieutenants qui apparaissent lors de la salle 5 qui pourront aussi être de différents coloris. On utilisera la même méthode que pour les araignées pour remplir la propriété images

Les squelettes possèdent un taux un peu plus intéressant que les araignées.

- Les boss : se sont les créatures qui apparaissent lors de la salle 10 et qui pourront aussi être de différents coloris. Ils auront aussi un taux de drop encore plus important

Le but de cette seconde partie est d'utiliser l'héritage, ne créez pas de nouvelles classes sans hériter des éléments de la classe **Monstre** !!!!

Barème

| Consignes | Note |
|---|------|
| Structure classe Spider | /5 |
| Valeur static de Spider | /3 |
| Structure classe Squelette | /5 |
| Valeur static de squelette | /3 |
| Structure de classe Boss | /5 |
| Valeur static de Boss | /3 |
| Méthodes héritées correctement complétées en fonction de la classe | /10 |
| Classes fonctionnelles | /4 |
| Création et affichage de caractéristiques comme exemple en console | /3 |

Vous devez utiliser le travail que vous avez déjà réalisé lors de la première partie pour ce nouveau TP.
Vous pouvez bien évidemment vous aider de la correction fournie.