



# ***CHUCK NORRIS***

*Never cross his path...*

## ***PROJET III***

**Création d'un jeu  
vidéo**

**BONUS EDITION**

*Michael Favre*

# PROJET 3 – THE GAME

## BONUS

### *Présentation et méthode d'implémentation du bonus « Chuck Norris » dans le jeu.*

J'ai choisi comme bonus de créer un personnage (Chuck Norris) qui a un des pouvoirs ultimes :

- Points de vie à l'infini et points d'attaque à l'infini
- Apparaît aléatoirement
- Élimine un personnage de l'équipe adverse en un seul coup

Ce personnage surgit de manière aléatoire, comme le coffre magique, et permet au joueur choisi de bénéficier de ses pouvoirs. Il ne peut pas être attaqué par le joueur qui subit son attaque et peut tuer un des membres de l'équipe que le joueur bénéficiaire choisi d'attaquer.

J'ai procédé de la façon suivante :

- 1- Création de la classe du personnage « *Chuck Norris* » qui hérite de la classe « *Hero* » contenant un « *init* » (*name : Chuck Norris, energy :  $10^{307}$* ). D'après mes recherches sur internet, cette valeur représenterait une valeur infinie, *weapon : Bitch Slap*)
- 2- Création de la classe de l'arme « *Bitch Slap* » qui hérite de la classe « *Weapon* » contenant une initialisation « *init* » (*name : Bitch Slap, damage :  $10^{307}$ , heal : 0*).
- 3- Implémentation dans la classe Game avec une fonction « *chuckNorris* » qui hérite de la classe « *Hero* ». Cette fonction comporte une constante « *chuckNorris* » qui est égale à la classe Chuck Norris et qui attaque la cible choisie par le joueur.
- 4- Activation du bonus avec une instruction « *if else* » suivit de l'utilisation de la valeur aléatoire « *arc4random\_uniform* » dont le paramètre du nombre de tours se situe entre 1 et 5. Cette intervention est alertée par une fonction « *print* » pour prévenir le joueur bénéficiaire que le bonus a bien été activé et par conséquent élimine un personnage choisi de l'équipe adverse.