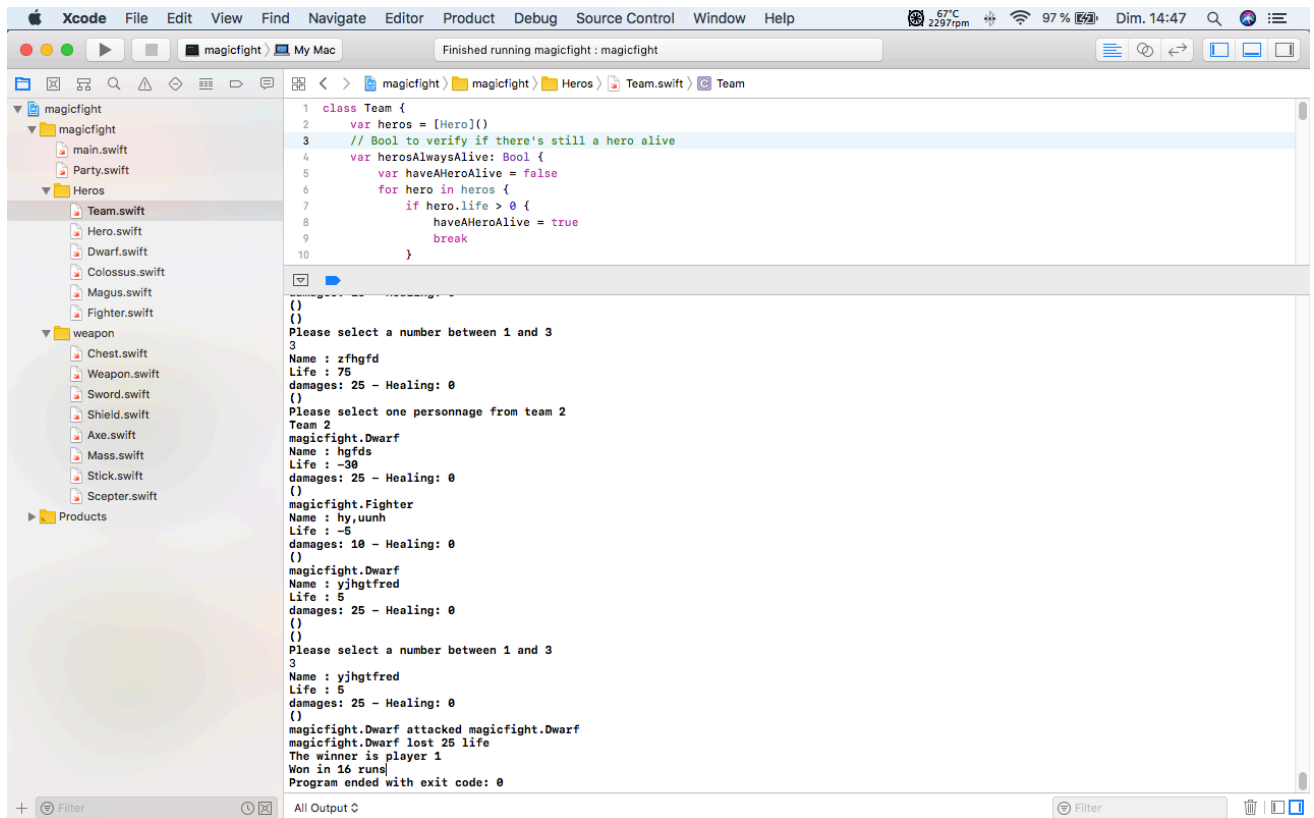


Projet 3 Openclassroom: créer un jeu video en swift

Comme bonus j'ai choisi de compter le nombre de tours nécessaire pour finir la partie pour l'implémenter j'ai simplement ajouter une variable count que j'implémentais à chaque fin de boucle et à la fin j'affiche le résultat.



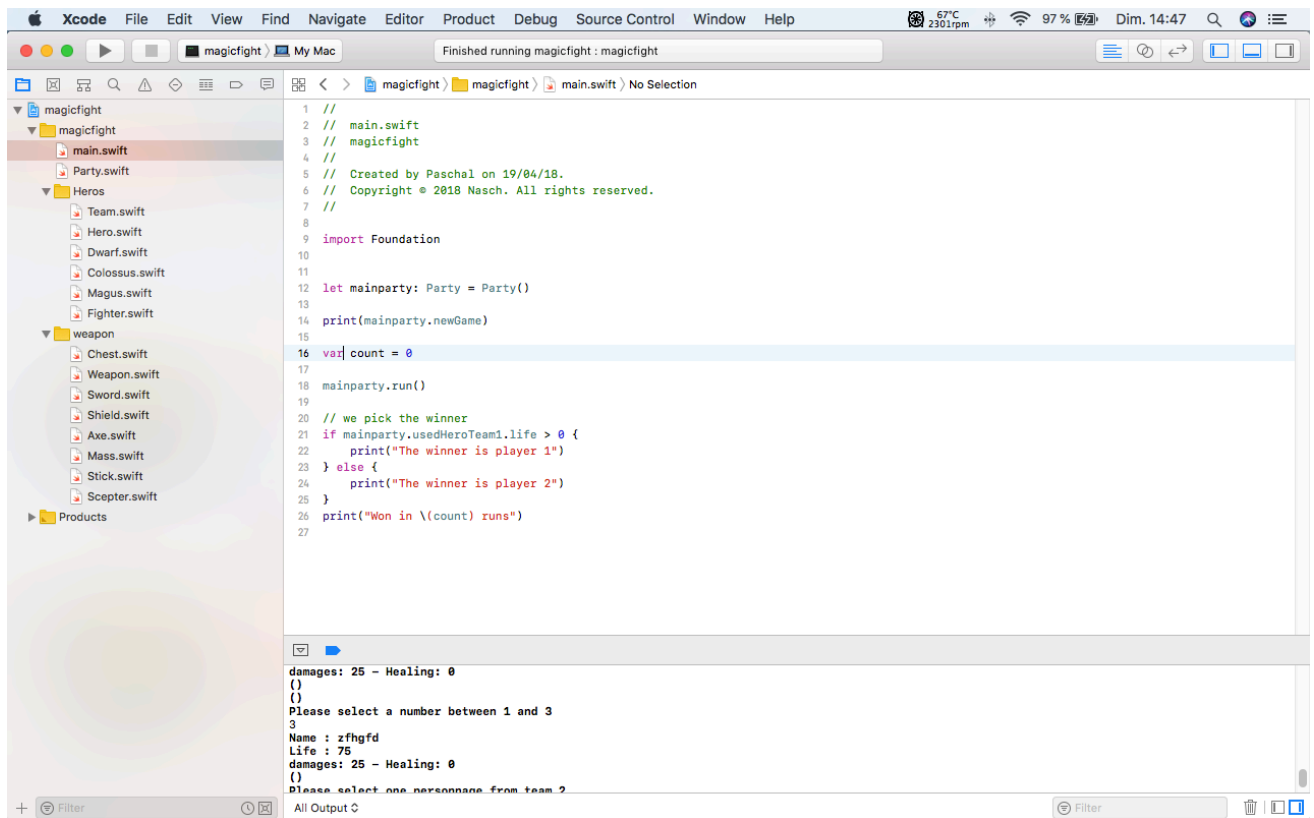
The screenshot shows the Xcode IDE with a project named 'magicfight'. The left sidebar displays a file explorer with a folder structure: 'magicfight' (containing 'main.swift', 'Party.swift', and 'Heros'), 'Heros' (containing 'Team.swift', 'Hero.swift', 'Dwarf.swift', 'Colossus.swift', 'Magus.swift', 'Fighter.swift'), 'weapon' (containing 'Chest.swift', 'Weapon.swift', 'Sword.swift', 'Shield.swift', 'Axe.swift', 'Mass.swift', 'Stick.swift', 'Scepter.swift'), and 'Products'. The main editor window shows the 'Team.swift' file with the following code:

```
1 class Team {
2     var heros = [Hero]()
3     // Bool to verify if there's still a hero alive
4     var herosAlwaysAlive: Bool {
5         var haveAHeroAlive = false
6         for hero in heros {
7             if hero.life > 0 {
8                 haveAHeroAlive = true
9                 break
10            }
11        }
12    }
13 }
```

Below the code editor is the 'All Output' console window, which displays the following text:

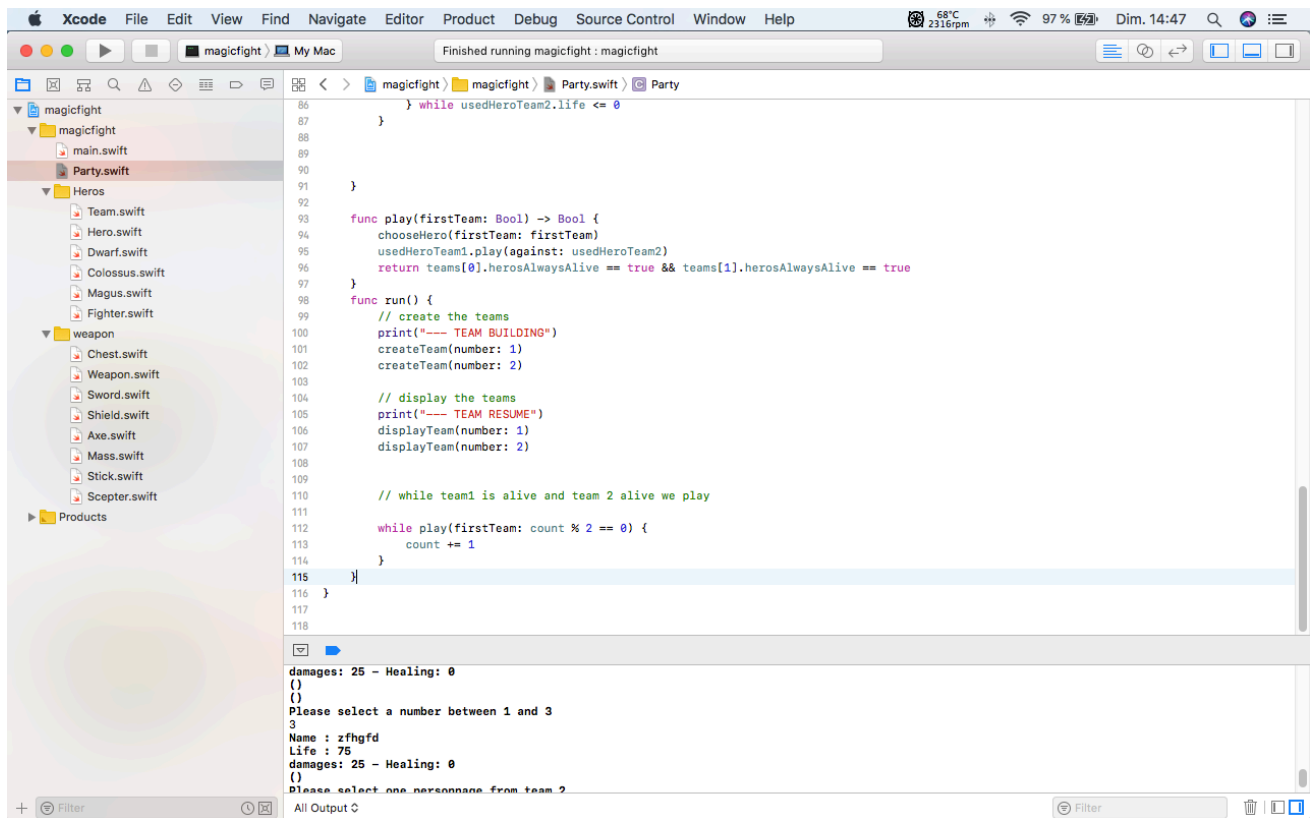
```
()
()
Please select a number between 1 and 3
3
Name : zfhgfd
Life : 75
damages: 25 - Healing: 0
()
Please select one personnage from team 2
magicfight.Dwarf
Name : hgfd
Life : -30
damages: 25 - Healing: 0
()
magicfight.Fighter
Name : hy,uunh
Life : -5
damages: 10 - Healing: 0
()
magicfight.Dwarf
Name : yjhgfred
Life : 5
damages: 25 - Healing: 0
()
Please select a number between 1 and 3
3
Name : yjhgfred
Life : 5
damages: 25 - Healing: 0
()
magicfight.Dwarf attacked magicfight.Dwarf
magicfight.Dwarf lost 25 life
The winner is player 1
Won in 16 runs
Program ended with exit code: 0
```

* à l'avant dernière ligne de la console j'affiche le nombre de tours qu'il a fallut pour finir le jeu



* ligne 16 création de la variable count

ligne 26 affichage du résultat



* ligne 113 incrémentation de ma variable après chaque tours