Une image contenant dessin

Description générée automatiquement

# **Développeur d’applications mobiles iOS**

## Projet 3 : Xcode Terminal RPG Game

# Swift Aréna

## Règle du jeu

Swift Aréna est un jeu type RPG qui se joue dans le terminal.

Deux joueurs incarnent 3 personnages et s’affronte !

Pour chacun des personnages, le joueur doit choisir une classe parmi trois (Guerrier – Mage – Archer) et leur donner un nom unique.

Chaque classe a un nombre de point de vie définit et possède une arme (épée – bâton – arc) infligeant des dégâts !

Tour par tour, les joueurs choisissent lequel de leur personnage doivent réaliser l’action (Attaquer – se défendre – soigner) et sélectionne une cible alliée ou adverse selon l’action entamé.

Le joueur qui descend les points de vie de toute l’équipe adverse remporte la partie !

Bonus : Un coffre peut apparaitre lorsque le joueur choisi le personnage qui aller jouer et augmentera provisoirement les points de dégâts de l’arme de 50%.

Caractéristique de classes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Classe | Vie | Arme | Dégât |
| Guerrier | 150 | Epe | 10 |
| Mage | 125 | Bâton | 15 |
| Archer | 100 | Arc | 20 |

Initialisation

Jeu

Score

Le joueur 1 sélectionne le personnage qui va réaliser une action.

Les joueurs sélectionnent l’action à réaliser lors de leur tour de jeu. Plusieurs choix sont disponibles :

1. Attaquer Le joueur sélectionne une cible parmi les personnages du joueur adverse. Les dégâts varient en fonction de l’arme de la classe du personnage sélectionné.
2. Se défendre Le joueur sélectionne une cible parmi ses personnages. La défense ne varie pas et réduit les dégâts subis tout au long du reste de la partie.
3. Soigner Le joueur sélectionne une cible parmi ses personnages. La quantité de vie soigné ne varient pas.