

A person riding a horse towards a castle on a hill. The scene is set in a lush, green landscape with a large, imposing castle perched on a hill in the background. The sun is low in the sky, creating a warm, golden light. The rider is seen from behind, moving along a dirt path. The overall atmosphere is one of adventure and exploration.

# BATAILLE RPG LE JEU

# Sommaire



**01** Présentation

**02** personnage  
Mode du Jeu

**03** Spécificités :  
inventaire

**04** Test du jeu

**05** Outil utilisé

# Le Guerrier

Ajouter des lignes dans le corps du  
texte



## Ses caractéristiques

pointDeVie = 150;

mana = 50;

defense = 5;

## Capacités spéciales

"Frappe puissante", 30, 20

"Enragé", 20, 30

# L'Ogre



## Ses caractéristiques

pointDeVie = 200; // Plus de points de vie  
qu'un Guerrier

mana = 30; // Moins de mana

experience = 0;33

## Capacités spéciales

"Coup de masse", 40, 15

"Rage de l'Ogre", 25, 25



# Le mage



## Ses caractéristiques

pointDeVie = 150;

mana = 50;

experience = 0;

niveau = 0;

## Capacités spéciales

"Sortilege", 15, 10

"Poison", 20, 10

# L'archer



## Ses caractéristiques

pointDeVie = 150;

mana = 50;

experience = 0;

## Capacités spéciales

"Tir précis", 20, 30

"Pluie de flèches", 50, 40



# L'ennemi



## Ses spécificités

Il peut comme les autres personnages :

- Attaquer
- Utiliser des capacités en fonction du rôle qui joue
- Utiliser son inventaire
- Agis comme une IA

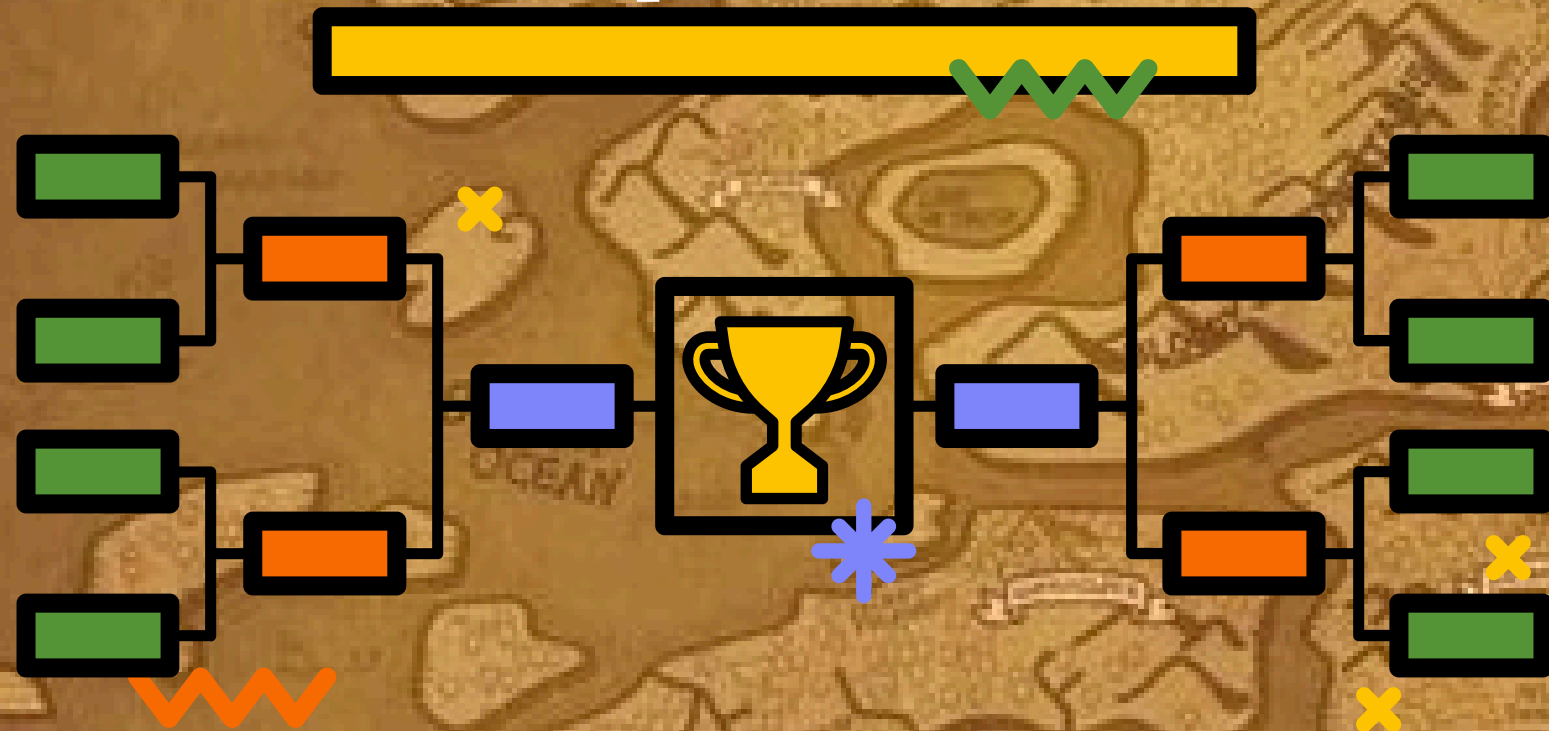
## Sa logique

Si moins de 70 pv il utilise une objet

- si moins 40 pv il utilise un objet qui lui permettra de réduire les dégâts : potions pour ajouter des pv et bouclier pour réduire l'impact des attaques

# Mode du jeu

2 modes possibles





# L'inventaire

**Potion: augmente les points de vie**

**Bouclier : réduit les dégâts d'une attaque**

**Plusieurs objets :  
potions, boucliers  
peuvent être appelé  
dans le combat  
Grace aux différentes  
méthodes**

```
Tabnine | Edit | Test | Explain | Document | Ask
void Inventaire::afficherInventaire()
{
    if (objets.empty())
    {
        cout << "Inventaire vide." << endl;
    }
    else
    {
        cout << "Inventaire :\n";
        for (size_t i = 0; i < objets.size(); ++i)
        {
            cout << i + 1 << ". " << objets[i]->getNom() << endl;
        }
    }
}

Tabnine | Edit | Test | Explain | Document | Ask
void Inventaire::utiliserObjet(Personnage *joueur,Objet *objet)
{
    objet->utiliser(joueur);
    retirerObjet(objet);
}

Tabnine | Edit | Test | Explain | Document | Ask
Objet* Inventaire::getObjet(int index)
{
    if (index < 0 || index >= static_cast<int>(objets.size())) return null
}
```

single

team

mercenary



NEWPLAYER1984

LV: 102

187461

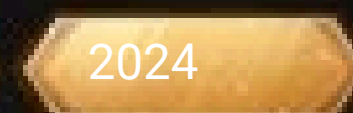
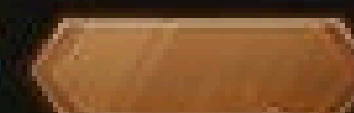
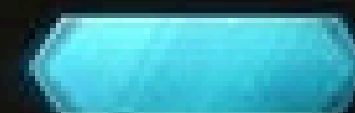
NOMADE



123K



123K

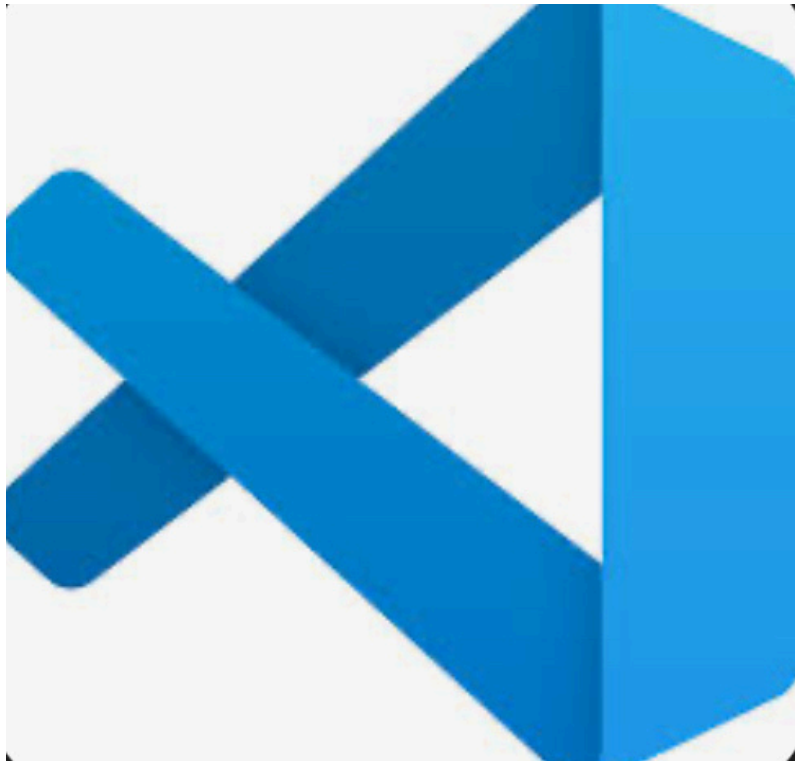


2024

A hand-drawn map of a fantasy world. The map features a large landmass with a mountain range in the upper center, several clusters of trees, and a walled city on the left. A compass rose is located in the bottom right corner, and a large, faint circular pattern is visible in the upper right. The text "Test du jeu" is overlaid in the center.

# Test du jeu

# Les outils qui ont permis le projet





# Merci !