Chase and run

À faire :

* Thread attaque
  + À chaque 2s si il est dans le range il attaque
* Création des attributs (et affichage aléatoire)
  + Amphore (ajout de vie au tant de temps)
  + Soulier (vitesse)
  + Armure (accumulation)
  + Nuke (victoire automatique)
* Choses logiques à modifier
  + Une liste d’attributs pour connaitre leur position et la comparer à celle des joueurs
  + Ajouter une variable PERK ACTIF dans le paysan pour y accéder et le modifier
  + Ajouter un score (point par meurtre)
  + Ajouter un boss (après un certain temps x)



|  |  |
| --- | --- |
| Tâche | Responsable |
| Fixer l’attaque | Mauricio |
| Créer la classe Attribut | Christopher |
| Créer la classe Soulier | Loïc |
| Créer la classe Baril | Guillaume |
| Créer la classe Armure | Christopher |
| Créer la classe Nuke | Loïc |
| Créer la liste d’attributs | Christopher |
| Créer le boss | Étienne |
| Ajouter une variable score dans la classe Game | Mauricio |
| Modifier le paysan pour qu’il ait un Attribut en attribut | Guillaume |
| Modifier le Hud | Olivier |